

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Bakalářská práce

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav Dálného východu

Bakalářská práce

Ilona Doucková

Vliv Tezuky Osamua na pozdější komiksové autory
The Influence of Tezuka Osamu on Later Comics Authors

Touto cestou bych chtěla poděkovat Mgr. Anně Křivánkové za laskavé a trpělivé vedení mé bakalářské práce.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 1. srpna 2014

.....

Abstrakt

Pro Japonce je Tezuka Osamu významným komiksovým autorem 20. století, který si během svého života vysloužil přezdívky jako „bůh mangy“ nebo „japonský Walt Disney“. Mnozí ho znají jen jako autora úspěšných mang (japonských komiksů) jako *Black Jack*, *Tecuwan Atomu*, *Džanguru taitei*, *Ribon no kiši*, ale ve skutečnosti je jeho odkaz na poli japonského komiksu a animovaného filmu mnohem větších rozměrů.

Práce se snaží především skrze analýzu sekundárních pramenů představit samotného Tezuku a jeho komplexní tvorbu, spojovanou s inovátorskými technikami a rozšířením tematické nabídky mangy, a nalézt jeho vliv v dílech pozdějších komiksových autorů (především u Čtyřiaadvacátnic v oblasti *šódžo* a komiksových autorů spojovaných s jeho studiem Tokiwasó). Dále má za úkol krátce představit Tezukovu animátorskou tvorbu a jeho přínos japonské animaci.

Klíčová slova: japonská popkultura, manga, japonský komiks, *anime*, Tezuka Osamu, *Astro Boy*, *Tecuwan Atomu*, *šódžo*, *Nidžújonengumi*, Čtyřiaadvacátnice, Ikeda Rijoko, Takemija Keiko, Óšima Jumiko, Hagio Moto, Tokiwasó, Išinomori Šótaró, Fudžiko Fudžio, Muši purodakušon, Urasawa Naoki, *Pluto*

Abstract

Japanese people see Tezuka Osamu as a significant figure of Japanese comic in 20th century, who gained nicknames as ‚god of manga‘ or ‚Japanese Walt Disney‘ during his life. Majority of people know him only as an author of popular manga (Japanese comic) *Black Jack*, *Mighty Atom*, *Emperor of Jungle* or *Princess Knight*, but his legacy is of much greater extent than what was already mentioned.

This paper uses especially the method of analysis of secondary sources and, first of all, tries to introduce Tezuka’s life and his complex work that is characterized by innovative techniques and broadening manga topics. In the second place, it attempts to find Tezuka’s influence in work of later manga artists (especially in *shojo* manga of female group called *Niju yonen gumi* and manga authors linked to Tezuka’s studio known as Tokiwaso) and the third, it gives a short and brief introduction to Tezuka’s work as animator and to Tezuka’s achievements in field of *anime*.

Key words: Japanese popculture, manga, Japanese comic, *anime*, Tezuka Osamu, *Astro Boy*, *shojo*, *Niju yonen gumi*, Fortyniners, Ikeda Riyoko, Takemiya Keiko, Oshima Yumiko, Hagio Moto, Tokiwaso, Ishinomori Shotaro, Fujiko Fujio, Mushi production, Urasawa Naoki, *Pluto*

Poznámka k transkripci

Japonské termíny, názvy, jména, jsou v této práci uvedeny v české transkripci.

U japonských osobních jmen předchází rodové jméno jménu vlastnímu.

Obsah

1.	Úvod	9
2.	Historické pozadí japonského komiksu	14
2.1	Satirická tvorba období Edo	14
2.2	Vliv západního komiksu na japonskou komiksovou formu	14
2.3	Formování japonského komiksu jakožto zábavy pro děti	16
3.	Tezuka Osamu	18
3.1	Rané vlivy	20
3.1.1	Šikana ve škole	20
3.1.2	Láska k hmyzu	21
3.1.3	Zájem o mangu a psaní školních esejí	21
3.1.4	Takarazucká revue a film	22
3.1.5	Traumatizující zážitky z druhé světové války	23
3.1.6	Studium medicíny a volba kariéry	23
3.2	Tezukovo reprezentativní dílo – <i>Tecuwan Atomu</i>	24
3.2.1	Pozadí tvorby <i>Tecuwan Atomu</i>	24
3.2.2	Úvod do příběhu <i>Tecuwan Atomu</i>	25
3.2.3	Různé verze příběhu a kritika	26
3.2.4	Animovaný seriál <i>Tecuwan Atomu</i>	26
3.2.5	Přínos <i>Tecuwan Atomu</i>	27
4.	Tezukův přínos japonskému komiksu	29
4.1	Tezukův vliv na obsahovou stránku japonského komiksu	29
4.1.1	Tezukův tematický přínos manze	29
4.1.2	Tezukovy odkazy k filmu	30
4.2	Tezukův vliv na vizuální stránku japonského komiksu	31
4.2.1	Rozvoj filmových efektů	31
4.2.2	Tezukův vizuální symbolismus	32
4.2.3	Systém hvězd	33
4.3	Tezukův vliv na žánr <i>šódžo</i>	34
4.3.1	<i>Šódžo</i> manga	34
4.3.1.1	Tematický a designový aspekt <i>šódžo</i> mangy	34
4.3.1.2	Historické pozadí <i>šódžo</i> komiksů	35
4.3.2	Tezukova komiksová tvorba pro dívky a <i>Ribon no kiši</i>	37
4.3.3	Inspirace komiksových autorek Tezukovou tvorbou	40
4.3.3.1	Čtyřladvacátnice	42
4.3.3.2	Vliv Tezuky na Čtyřladvacátnice	45
4.4	Tezukův přínos <i>šónen</i> a <i>seinen</i> manze	50
4.4.1	Tezukův vliv na poválečné autory <i>šónen</i> mangy	50
4.4.1.1	Fudžiko Fudžio	51
4.4.1.2	Išinomori Šótaró	53
4.4.2	Tezukův vliv na <i>seinen</i> mangu	55
4.4.2.1	Vzájemné ovlivnění Tezuky a <i>gekigy</i>	55
4.4.2.2	Tezukova <i>otona</i> a <i>seinen</i> manga	56
4.4.2.3	Tezukův vliv na pozdější komiksové autory	57
5.	Tezukův přínos japonské animaci	60
5.1	Průřez historií japonské animované tvorby	60
5.2	Vliv Walta Disneyho na Tezukovu tvorbu	61
5.3	Tezukova animátorská činnost	62
6.	Závěr	66
7.	Literatura	69

1. Úvod

Odborníci se rozcházejí v tom, co lze označit za komiks, a proto neexistuje jedna definice pro tento pojem. Tato práce vychází z definice Scotta McClouda, který definuje komiks jako „*záměrnou sekvenci za sebou jdoucích kreslených a jiných obrazů, která se snaží sdělit informaci a/nebo vyvolat estetický prožitek v pozorovateli*“. (McCloud 2009, str. 9)

Pro japonské komiksy se vžil výraz manga, který se však dále používá i ve smyslu komiksového stripu, kresleného vtipu, karikatury, *anime*¹ (*manga eiga*)² a který lze zapsat třemi různými způsoby (*hiraganou*, *katakanou* a *kandži*), jež se však liší konotacemi. Tento termín sice současně označoval různé umělecké formy, ale na základě studií historika Šimizu Isaa lze zjednodušeně říci, že zápis *katakanou* a *kandži* odkazuje k umělecké formě jiného historického období. Termín manga zapisovaný znaky (漫画) se používá pro starší satirické či umělecké formy ve volném stylu za použití štětce, které spadají do doby tokugawského umělce Hokusai Kacušiky (1760-1849). (Power 2009, str. 10) V souvislosti s mangou se též hovoří o jeho příručce *Hokusai manga*, kde pojem manga označuje malůvky, které nejsou propojené vyprávěním (hlavní důraz byl totiž kladen na vizuální složku, nikoliv na příběh) a které jen v některých případech vyznívají vtipně. Jinými slovy, v tomto období se pojem manga používal jako kolektivní označení pro velké množství obrázků vyvedených v různých stylech (pro satirické obrázky a zároveň pro nepromyšlené črty, jejichž hlavním cílem nebylo rozesmát). Pod pojmem manga zapisovaným *katakanou* (マンガ) se naopak dnes nejčastěji rozumí japonský komiks (v podobě komiksové knížky), který jakožto produkt moderní společnosti, za jehož vznikem stál Tezuka Osamu, se stal masovým médiem v poválečném Japonsku, a jehož hlavním cílem bylo předání promyšleného příběhu. Zápis slova manga *hiraganou* bývá spojován hlavně s humornou formou komiksu nebo se používá jako označení mangy určené dětským čtenářům. (Power 2009, str. 10-11, Berndt 2008, 1-2, 6).

Tato práce se soustředí na mangu ve smyslu moderní japonské komiksové formy, která se stala mainstreamem v druhé polovině 20. století a pro niž je charakteristické: specifická kresba postav, piktogramy, textové bubliny, popisky, panely. (Berndt 2008, str. 3) Běžná stránka japonského komiksu je rozdělena na několik panelů *koma* (neboli oblastí, do kterých tvůrce mangy kreslí vybrané momenty příběhu), které se liší velikostí, tvarem či orámováním. Autoři mangy velikostí panelů určují důležitost dané scény a celkový spád příběhu, čehož je

¹ *Anime* je animovaný film či seriál, který využívá vizuální styl převzatý z mangy. (Made in Japan, str. 122)

² Berndt 2008, str. 2

docíleno tím, že lidské oko u velkých panelů, jejichž obsahem je často důležitá scéna, či panelů bez rámečku déle spočine. Naopak panely, které ukazují rozkreslenou scénu, vytváří dojem rychlejšího toku času, jelikož oko se pohybuje od jednoho panelu k druhému o poznání rychleji. Doba, kterou čtenář potřebuje, aby očima přešel z předešlého panelu na následující, se označuje *ma* a je důležitým faktorem při vytváření rytmu příběhu.³

Na tempu příběhu se poté částečně podílí i textové bubliny *fukidaši*⁴, jejichž pozice v rámci panelu, styl ohraničení, velikost a styl vloženého textu ovlivňuje, jak rychle čtenář informační obsah panelu „přečte“ a přejde na následující scénu. Panel je v mnoha případech dále informačně doplněn speciálními japonskými zvukomalebnými slovy, jež vyjadřují různé zvuky, stavy či psychické rozpoložení.

V souvislosti s postavami, které jsou často kresleny s velkýma očima, drobnými ústy, zvláštními účesy a rozdílnou tělesnou konstitucí, se mluví o tzv. symbolice *manpu*⁶ (漫符), která čtenáři pomocí zažitých symbolů poskytuje hlubší vhled například do psychického rozpoložení postavy (např. kapička potu znamená překvapení či úzkost, záblesk v očích značí prohnáný nápad či pochopení situace). (Ingulsrud 2009, str. 6) V určitých situacích autoři mají tendenci kreslit hrdiny v jejich zmenšené a zjednodušené podobě s velkou hlavou, aby zdůraznili komičnost situace nebo pocity jako překvapení či vztek.

Další zvláštností mangy, kterou čtenář čte zprava doleva, je, že nemá barevné provedení, pokud opomineme obálku časopisu či speciální úvodní stránku komiksu. Japonské komiksy jsou totiž ve většině případů černobílé a vychází v časopisech vytištěných na recyklovaný papír, aby byly levné a snadno dostupné co největšímu množství čtenářů. Úspěšné komiksy jsou dále zkompileovány do manga knížek tzv. *tankóbonů*, které jsou dražší kvůli vyšší kvalitě použitého papíru, jelikož se předpokládá, že se po zakoupení stanou součástí čtenářovy osobní sbírky. (Schodt 2012, str. 13)

Manga se primárně dělí podle věku a pohlaví na kategorie *kodomo* (komiksy pro velmi malé děti), *šódžo* (komiksy pro dívky), *šónen* (komiksy pro chlapce), *seinen* (komiksy pro teenagery a muže) a *džosei* (komiksy pro ženy). V některých případech se však kategorie mohou překrývat a není neobvyklým jevem, když stejný komiks čte školák a dospělý muž.

3 <http://www.jmode.com/madeinjapan/madein4-1.html>

4 <http://www.jmode.com/madeinjapan/madein4-2.html>

Japonské komiksy pokrývají všechna existující témata a jsou jak levnou zábavou, tak i prostředkem sloužícím pro výchovné, reklamní či politické účely⁵. (Ingulsrud 2009, str. 3)

Manga se podílí jednou čtvrtinou na produkci vydavatelského průmyslu, což jen dokazuje, jak významnou roli toto médium hraje v životě Japonců. (Ingulsrud 2009, str. 3) V posledních letech se manga těší popularitě i v zahraničí, kde se skrze ni především mezi mladšími čtenáři šíří povědomí o japonské kultuře. Za hranicemi Japonska však pouze zasvěcenci japonské popkultury znají Tezuku Osamua, který si již během svého života vysloužil přezdívky jako „bůh mangy“ či „japonský Disney“ a který se v průzkumu televizní stanice NHK z roku 2006 umístil v TOP 30 nejoblíbenějších osobností 20. století⁶, což napovídá, jakou pro Japonce představuje unikátní osobnost.

Hlavním cílem práce je představit Tezukův odkaz na poli japonské komiksové tvorby a pokusit se zodpovědět otázku, jakým způsobem ovlivnil pozdější komiksové autory, zejména tzv. *Čtyřiadvacátnice*, spojované s mangou pro dívky, a proč je považován za významnou japonskou osobnost na poli mangy 20. století.⁷ Dále si práce klade za úkol zmapovat jeho přínos v oblasti animátorské tvorby.

Hlavní metodou práce je syntéza sekundárních zdrojů, které se buď přímo věnují vlivu a významu osobnosti Tezuky anebo se zabývají vývojem a současnou pozicí mangy v Japonsku i ve světě obecně. Vedlejší metodou je komparativní obrazová analýza prvků japonských komiksů *Čtyřiadvacátnic* a komiksových autorů z Tokiwa-só s Tezukovou mangou.

Cílem práce je nejdříve nastínit historický vývoj vedoucí k moderní formě mangy, poté krátce představit samotného Tezuku (rodinné zázemí, rané vlivy na jeho díla, jeho komiksovou a animátorskou tvorbu, životní úspěchy) a následně charakterizovat a zhodnotit přínos reprezentativního díla *Tecuwan Atomu* (Silák Atomu).

5 Bývalý ministr Mijazawa Kiiči publikoval v roce 1995 své názory ve formě komiksu v magazínu *Biggu Komikku*. (Schodt DJ 1996, str. 19)

6 <http://ja.wikipedia.org/wiki/超大型歴史アカデミー史上初!1億3000万人が選ぶニッポン人が好きな偉人ベスト100>

7 <http://www.oricon.co.jp/news/78202/full/>

Následující část práce se zabývá Tezukovým přínosem japonské komiksové tvorbě (jmenovitě vizuálním symbolismem, rozvojem filmových efektů, propracováním mangy se silnou dějovou linkou, systémem hvězd založeným na využívání postav jako herců, obohacením tematické nabídky mangy) a jeho vlivem na pozdější komiksové autory (vtisknutí specifické podoby *šódžo* komiksům v 50. letech versus tvorba *šódžo* autorek od konce 60. let, vychování nové generace úspěšných komiksových autorů spojovaných se studiem Tokiwasó, propojení jeho tvorby určené dospělým čtenářům s realističtější formou mangy, tzv. *gekigou*).

Poslední část práce se zaměřuje na Tezukovo studio Muši purodakušon a jeho zásluhy v oblasti animátorské tvorby, čemuž předchází krátké zasvěcení do historického vývoje japonského animovaného filmu.

V této práci jsem vycházela hlavně z publikace *God of Comics: Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga* od Natsu O. Power, která se jakožto významná odbornice na Tezuku v tomto díle snaží poskytnout podrobnější úvod k Tezukovi a specifickým prvkům jeho tvorby v historickém kontextu, nicméně některá témata (rozbor charakteristických prvků kresby „boha mangy“ a s Tezukou spojované studio Tokiwasó či časopis *COM*) ponechává stranou pozornosti. Jakožto doplňující publikaci pro zmapování raných vlivů na Tezukovu tvorbu jsem čerpala z jeho autobiografického spisu *Boku no manga džinsei*, kde Tezuka čtenáře zasvěcuje do určitých momentů svého života či okolností spojených se vznikem jeho reprezentativních děl.

Práce se mimo jiné soustředí také na Tezukovo reprezentativní dílo *Tecuwán Atomu*, kterému se věnuje velice podrobně v knize *The Astro Boy Essays* F. L. Schodt, jenž je i autorem dalších publikací zabývajících se mangou, mj. *Dreamland Japan* a *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, které poskytují základní informace o japonském komiksu a jeho historii, krátké biografie význačných komiksových autorů a stručné shrnutí obsahu vybraných komiksových publikací.

V souvislosti se zkoumáním vlivu Tezuky na další japonské komiksové autory jsem využívala především různých internetových zdrojů (primárních i sekundárních). Pro svou komparační analýzu jsem použila mangy v originální a anglické verzi, které byly dostupné na internetu (např. *Berusaiju no bara*, *Ribon no kiši*, *Onísama e*, *Tóma no šinzó*, *Wata no*

kunihoši, Izuarón densecu, Široi toroika). Dále v problematice propojení Tezuky a Čtyřiaadvacátnic je přínosný analytický článek Hori Hikari v publikaci *Mechamedia* 8, kde se autorka snaží určit, zda se Hagio Moto při práci na *šódžo* manze *Tóma no šinzó* inspirovala Tezukovým dílem *Šinsengumi*.

Kapitola o Tezukově vlivu na japonskou animátorskou tvorbu čerpá především z již výše zmíněných publikací jako *God of Manga*, kde se Natsu O. Power zabývá i počátkem japonské animace a Tezukovou kariérou animátora, a *The Astro Boy Essays*, kde se Frederik L. Schodt mimojiné zaměřil na Tezukovy úsporné techniky vyvinuté při tvorbě *anime Tecuwan Atomu*.

2. Historické pozadí japonského komiksu

2.1 Satirická tvorba období Edo

Na začátku období Edo (1603-1868) došlo k vzestupu obchodnické třídy, která si dokázala nahromadit velké bohatství a nyní lačnila po levné zábavě. Spolu se zvyšující se poptávkou a stále zrychlujícím se rozvojem tiskařské technologie se různé tisky (ukijo e, tobae...) a nenákladné ezóši staly masově vyráběným artiklem schopným měšťany uspokojit. Ezóši, knížky s erotickými či humornými obrázky, se lišily barvou použitého inkoustu a papíru, podle které se pro ně vžila i další označení jako akahon, kurohon, aohon a kibjóši (žluté, hnědé, červené a žluté knížky). Prostoduchý obsah, nízká cena, masová produkce, vázaný formát a velké rozšíření těchto knížek vede některé odborníky k názoru, že ezóši jsou přímým předchůdcem dnešní mangy. (Power 2009, str. 24)

Na konci období Edo, působil slavný umělec Hokusai Kacušika (1760-1849), jež v sérii monografií Hokusai manga (sbírka černobílých tisků zvířat, rostlin a lidí) použil termín „manga“, kterým označil své obrázkové eseje, respektive hravě vyvedené malůvky, které měly sloužit především jako učební pomůcka pro další umělce. (Power 2009, str. 24; Berndt 2008, str. 6)

2.2 Vliv západního komiksu na japonskou komiksovou formu

Od druhé poloviny 19. století se Japonsko začalo seznamovat s evropským stylem komiksu díky výborným kreslířům, Ch. Wirgmanovi a G. Bigotovi, kteří mohli japonským umělcům předat své zkušenosti s anatomickou kresbou, perspektivou a stínováním, což byly prvky, které po dlouhou dobu stály mimo zájem japonských umělců a které nyní mohly pozvednout úroveň japonských kreslířských technik. (Schodt 2012, str. 38-40)

Časopis *The Japan Punch*, který v Japonsku vydával britský kreslíř-samouk Charles Wirgman (1835-1891), dal vzniknout pojmu *pončie* (obrázky, které mají ránu), kterým se začaly označovat humorná či satirická umělecká díla a později humorné prostodušné tisky. Tento měsíčník určený pro cizince sídlící v Jokohamě se sestával z článků doplněných Wirgmanovými kresbami, které byly satirickou reakcí na japonské poměry. Hlavním přínosem *The Japan Punch* japonskému komiksu bylo zavedení bublin s textem, které doprovázely Wirgmanovy kreslené vtipy. (Ibid., str. 38-41)

Počínem Francouze George Bigota (1860-1927) byl magazín *Tobae*⁸, v kterém komiksové kresby, beroucí si na mušku japonskou vládu a společnost, byly uspořádány sekvenčně tak, aby vytvořily příběh o formátu, který je blízký dnešní manze. (Ibid., str. 40-41)

Ke konci 19. století se v USA začaly objevovat komiksové stripy ve formě po sobě jdoucích rámečků s textovými bublinami, o které japonští čtenáři projeví větší zájem zásluhou kreslířů Kitazawy Rakutena a Okamota Ippeie. Kitazawa Rakuten (1876-1955) byl jedním z nejlepších kreslířů své doby, který se roku 1902 proslavil komiksovým stripem *Tagosaku to Mokubei no Tókjó kenbucu* (Tagosaku a Mokubei si prohlíží tokijské památky), nakresleným podle vzoru amerických komiksů publikovaných v novinách. (Schodt 2012, str. 42) Ve svých kresbách vyvedených se znalostí perspektivy a anatomie spojil tradici japonského humorného umění se západním mnoharámečkovým komiksovým stripem se stálou postavou (Power 2009, str. 26). V souvislosti s tím začaly být komické a satirické obrázky v novinách označovány termínem manga, což byla zásluha Kitazawova předchůdce, Imaizuniho Ippjóa, který použil pojem manga pro svou kolekci karikatur, *Ippjó manga šú*. (Berndt 2008, str. 8)

Od počátku 20. století se film dostával čím dál více do popředí a začal mít nepřehlédnutelný vliv na komiksy, což dokládá i případ uznávaného kreslíře Okamota Ippeie (1886-1948), jenž ve své manze⁹ používal techniky inspirované filmem a literaturou. Propojení filmu a literatury s mangou silně zapůsobilo mimo jiné i na Tezuku a podnítilo ho k tomu, aby si pro své komiksové příběhy půjčoval techniky z různých oblastí (divadla, literatury, filmu, hudby). (Power 2009, str. 26) Dále v 20. letech se Okamoto zasloužil o popularizování amerického komiksu *Bringing Up Father*, jehož přeložená verze publikovaná v *Asahi Grafu* posloužila jako inspirace pro japonské kreslíře komiksů (Tezuka se tímto komiksem inspiroval pro kreslení davových scén a pozadí). Úspěch tohoto komiksu v japonském deníku ukázal, že komiksové stripy (o 4-8 rámečcích) v novinách či v jejich barevných přílohách mají schopnost přitáhnout čtenáře a zvýšit jejich prodejnost. (Schodt 2009, str. 45)

⁸ termín toba-e označoval satirické umění

⁹ V době Okamoty Ippeie se mangou označovaly obrázky se stylem manga manbun, kde textová složka byla oddělená od obrázkové složky, ale přitom tyto dvě složky byly svým způsobem provázané.

2.3 Formování japonského komiksu jakožto zábavy pro děti

Se začátkem 20. století se i děti dočkaly prvních periodik určených přímo jim a to od roku 1914 chlapeckého časopisu *Šónen kurabu*, následovaného roku 1923 dívčím časopisem *Šódžo kurabu* a 1926 časopisem *Jónen kurabu* pro malé děti. Tyto časopisy, které vedle komiksů obsahovaly příběhy s ilustracemi či články s fotografiemi, byly po dlouhou dobu populární, ale do 60. let postupně zanikly (následkem druhé světové války). Ve 20. letech se v novinách objevil *Šóčan no Bóken* (Šóčanova dobrodružství), který byl prvním serializovaným komiksovým stripem určeným dětským čtenářům. V této době se také Mijao Šigeo stal prvním manga umělcem, který se zaměřil na komiksy¹⁰ cílené na děti. Z jeho komiksové tvorby je asi nejznámější dílo *Dango Kušisuke Man'júki* (Cesty Danga Kušisukeho), které je komediálním příběhem o malém samurajovi. (Ibid., str. 51)

S nástupem války chtivé armády k moci se politické poměry od 30. let začaly prudce měnit a manga autoři, jejichž díla byla politicky nevyhovující, čelili perzekuci. Hrozba perzekuce donutila mnohé manga umělce, aby se zaměřili na dětské komiksy a na erotické mangy pro dospělé, které byly považovány za bezpečnější oblast tvorby. Mangy v této době měly pomalý spád, jejich příběh obsahoval morální poselství dávající důraz na tradiční hodnoty a ve formě manga knížek byly tisknuty barevně. Populárními komiksy 30. let, vycházejících v 300stránkových dětských časopisech, byl *Norakuro* (Podvraťáček) Tagawy Suihóa či *Bóken Dankiči* (Dobrodruh Dankiči) Šimady Keizóa. (Ibid., str. 51, 54)

Se začátkem války začala být manga politicky angažovaná a mnohým umělcům byla tvorba odepřena. Ti, kteří mohli tvořit, se zabývali rodinnými komiksovými stripy nebo kreslili obrázky parodující nepřitele či tvořili kresby s tematikou válečné propagandy. (Ibid., str. 56)

Po válce se trh s mangou rozmohl díky větší umělecké volnosti a také díky talentovanému Tezukovi, jehož tvorba, plná zajímavých nápadů a experimentů, uchvátila mnohé čtenáře.

Vedle Tezukových děl si čtenáři oblíbili také *Sazaesan* (Sazae-san, 1946-1974), pozitivně laděný rodinný komiksový strip Hasegawy Mačiko, který jim pomáhal překonat

¹⁰ Mijaovy komiksy však nebyly mangou v dnešním slova smyslu, protože postrádaly textové bubliny (obrázky byly opatřeny pouze popisky).

těžké poválečné období. Dětské čtenáři mohli přijít na jiné myšlenky čtením komiksů v novinových přílohách a v časopisech jako *Šónen kurabu*, kde přibýlo sci-fi příběhů, na které lze pohlížet jako na snahu odpoutat se od poskvrněné japonské minulosti. (Ibid., str. 60-61)

3. Tezuka Osamu

Tezuka Osamu (手塚 治虫) se narodil 3. listopadu 1928 jakožto první ze tří dětí Fumiko a Jutaky Tezukových, příslušníků vyšší střední vrstvy, kteří toho času bydleli v Tojonace (městečko nedaleko Ósaky). O jeho výchovu se starala především maminka, která milovala divadlo a byla typem poslušné ženy, jež si nedovolila odmítnout manželovi. Naproti tomu jeho tatínek, s výbušnou povahou a přehnanými požadavky, byl individualista se slabostí pro filmy a fotografie, o které jeho syn brzy projevil velký zájem. Tezuka však většinu svého dětství nestrávil v Tojonace, ale ve městě Takarazuka (v prefektuře Hjógo), které bylo předním kulturním střediskem v první polovině 20. století a které je dodnes proslulé horkými prameny a Takarazuckou revue, pro niž je typické pouze ženské herecké obsazení. (Tezuka 2000, str. 5, 213)

Rodiče si původně přáli, aby se stal doktorem stejně jako jeho pra-pradědeček, a proto po úspěšném absolvování střední školy nastoupil v roce 1945 na lékařskou fakultu Ósacké univerzity. Studium medicíny mu však nezabránilo v tom, aby se vzdal svého snu stát se komiksovým autorem. Ačkoliv studium bylo náročné, tak Tezuka většinu času na univerzitě trávil kreslením mangy, jelikož získal možnost oficiálně publikovat vlastní komiksový příběh díky spolužákovi, jež se znal s editorem novin *Mainiči šinbun*. Tezuka tedy mohl od ledna 1946 publikovat svůj 4rámečkový komiksový strip (jonkoma) *Máčan no nikkičó* (Máčanův deník) v dětských novinách *Mainiči Šógakusei šinbun*, kde se jeho debutový manga strip stal ihned senzací a otevřel mu dveře do světa publikování mangy.¹¹

Nedlouho po úspěchu *Máčan no nikkičó* se Tezukovi dostalo další skvělé nabídky, když mohl spolupracovat s renomovaným komiksovým autorem Sakaiem Šičimou (1905-1969) na koncepci manga příběhu *Šintakaradžima* (Nový ostrov pokladů) pro vydání 190stránkové manga knížky. Šičima, který stál za scénářem, následně Tezukův 250stránkový návrh zkrátil na pouhých 60 stran a výrazně jej pozměnil, přičemž pro velkou část mangy použil svůj vlastní návrh. Přístup Šičimy, který měl vedoucí úlohu při tvorbě zmíněné mangy, nebyl u Tezuky příliš vítaný, protože jeho přepracovaný návrh ztratil na původní zajímavosti a konzistenci. Přesto se výsledné dílo vzešlé z jejich spolupráce stalo na poli mangy velkým hitem. (Ibid.)

¹¹ <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1928-1957/>

Na přelomu 40. a 50. let Tezuka pracoval na trojici sci-fi mang *Rosuto wárudo* (Ztracený svět, 1948), *Metoroporisu* (Metropolis, 1949), *Kitarubeki sekai* (Příští svět, 1951), po kterých následoval příběh o bílém lvu, *Džanguru taitei* (Vládce džungle, 1950-1954). V průběhu vydávání této úspěšné mangy se mimo jiné přestěhoval do Tokia, aby nemusel neustále cestovat mezi Ósakou a Tokiem. (Ibid.)

Počínaje rokem 1952 začala vycházet jedna z jeho nejznámějších mang, *Tecuwan Atomu*, jejíž příběh o malém robotovi bojujícím za mír a zachraňujícím svět skončil až roku 1968, čímž se řadí k jeho nejdéle vycházejícím dílům. S mangou *Tecuwan Atomu* se krylo vydávání dalších úspěšných Tezukových komiksů jako *Ribon no kiši* (Rytíř s mašlí, 1953-1956) a *Cumi to bacu* (Zločin a trest, 1953), na kterých pracoval v činžovní budově Tokiwasó, kam se nastěhoval krátce po přesídlení do Tokia. Ačkoliv Tezuka slavil velký úspěch se svými komiksy, tak jeho srdce toužilo po animátorských projektech, kterými se chtěl zabývat již od 40. let. Jeho přání se mu splnilo roku 1958, kdy studio Tóei Dóga ho oslovilo s nabídkou spolupráce na převedení jeho mangy *Boku no Son Goku* (Můj Songoku) do formy animovaného filmu s názvem *Saijúki* (Zápisky z cesty na západ). Stejného roku poznal i Okadu Ecuko, rodačku z Takarazuky, s kterou se oženil následujícího roku a s kterou později měl syna Makota (1961) a dcery Rumiko a Čiiko (1964, 1969).¹²

Ve stejném roce, kdy jeho žena přivedla na svět jejich první dítě, Tezuka zakončil studium medicíny získáním doktorského titulu na Univerzitě medicíny v Naře a založil společnost, později známou jako Muši purodakušon (Mushi production), jež se věnovala animaci. 60. léta se pro Tezuku nesla především ve znamení různých *anime* projektů, pro které byly Tezukovy mangy předlohou (1963-1966 *Tecuwan Atomu*, 1965-66 *Džanguru taitei*, 1967-1968 *Ribon no kiši*), a experimentální animované tvorby. (Ibid.)

Inspirován avantgardním časopisem *Garō*, Tezuka začal v roce 1966 vydávat vlastní časopis s názvem *COM*, kde uveřejňoval nové zpracování mangy *Hi no tori* (Fénix). Na konci 60. let, kdy *gekiga* (realističtější manga určená pro dospělé čtenáře) byla stále populární, Tezuka začal pracovat na manze *Čikjú o nomu* (Spolknutí Země, 1968-1969), která byla počátkem jeho tvorby zaměřené na dospělé čtenáře. (Ibid.)

12 <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1958-1964/>

Tezukovy komiksové příběhy od 70. let nabraly mnohem temnější podtón (např. *Aporo no uta* – 1970, *Arabasutá* – 1970), což se někdy přičítá špatnému společenskému ovzduší tehdejší doby a také zklamáním, kterým Tezuka musel čelit (1971 musel odstoupit z pozice ředitele své milované firmy Muši purodakušon). Ve stejné době se mu však podařilo vydat i velice úspěšná díla jako *Budda* (Buddha, 1972-1983), *Kirihito sanku* (Chvála Kirihita, 1970-1971), *Burakku Džakku* (Black Jack, 1973). Především díky manze *Black Jack*, kde uplatnil své znalosti týkající se medicíny, Tezukova popularita ještě více stoupla.¹³

Nejvýznamnějšími Tezukovými komiksovými počiny z 80. let jsou *Hidamari no ki* (Strom ve slunečním svitu, 1981-1986), za které získal cenu nakladatelství Šógakukan, *Adorufu ni cugu* (Oznámím to Adolfovi, 1983) a pokračování jeho dříve započatých mang *Budda* a *Hi no tori*. Ačkoliv Tezuka hodně cestoval a stále vedl velmi aktivní život, začaly se u něj objevovat čím dál vážnější zdravotní problémy. Velké pracovní nároky spojené s vysokými dávkami stresu a minimem spánku si nakonec vybraly daň v podobě rakoviny žaludku, na kterou zemřel 9. února 1989.¹⁴

„Tezuka během svého života vyprodukoval okolo 150 000 stránek mangy a zkusil snad všechny možné žánry, jako animátor pracoval na seriálech, filmech a experimentálních snímcích. Napsal eseje o manze, filmu, divadlu, vzdělání, hudbě a mnoha dalších tématech. Jeho další projekty zahrnují romány, knížky pro děti, návrhy postav a design maskotů. Dokonce si zahrál i v několika filmech. Dnes je jeho vliv – ačkoliv nepřímo – zřejmý v mnoha dílech současných komiksových autorů.“ (Schodt 2007, str. 4)

3.1 Rané vlivy

3.1.1 Šikana ve škole

Ačkoliv byl Tezuka již od malička obklopen mangou, divadlem a filmem, neprožil zrovna idylické dětství. Již od základní školy byl mezi spolužáky předmětem posměchu a šikádlení kvůli vzhledu obličeje, který jim prý připomínal hmyz, a kvůli nápadným dioptrickým brýlím se širokou obroučkou. Písničky, které ostatní děti vymýšlely o jeho vzhledu, však patřily k tomu méně krutému zacházení, kterému byl Tezuka ve svém dětství vystaven. Před spolužáky, kteří ho šikanovali, se musel často skrývat, s čímž mu pomáhal jeho kamarád Išihara, jehož dům stál blízko školy. V těchto těžkých chvílích mu kromě

13 <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1973-1980/>

14 <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1981-1989/>

maminky byla velkou oporou určitá skupina spolužáků, se kterými se sblížil a následně trávil čas. Tato skupina Tezukovým pocitům velmi dobře rozuměla, protože se sestávala z dětí, kterých se ostatní děti ve třídě stranily, jelikož je považovali za divné jedince či vyvrhely. A do této skupiny dětí, které stály mimo třídní kolektiv, patřil právě i Tezukův kamarád Išihara (přezdívaný „Inženýr“), který podnítil v Tezukovi zájem o sci-fi, astronomii a hmyz. (Tezuka 2010, str. 2, 6-9)

3.1.2 Láska k hmyzu

Mezi další rané vlivy na Tezukovu tvorbu patří jeho láska k hmyzu, která ho provázela celým životem. Tezuka již jako malý kluk na různých místech hmyz sbíral a následně jej pečlivě evidoval a kreslil. Jeho zájem o hmyz byl také podpořen vládními a sociálními organizacemi, které tou dobou propagovaly sbírání hmyzu jako způsob vědeckého poznání pro chlapce. Chlapcům, kteří se této činnosti věnovali, se začalo říkat *končú šónen* (hmyzí chlapci). (Lunning 2013, str. 4)

Současně s tím si Tezuka od spolužáků vysloužil přezdívku „Osamuši“, což byla narážka na jeho vlastní jméno Osamu a hmyz, v japonštině *muši*. Následně si Tezuka přidal ke svému vlastnímu jménu Osamu, zapisovanému znakem „治“, znak pro hmyz „虫“ (*muši*). Ačkoliv své vlastní jméno začal později zapisovat pomocí těchto dvou znaků, tak výslovnost svého jména ponechal. Kromě toho uzpůsobil i svůj podpis, aby vypadal jako hmyzí knihomol s jeho tváří. Tohoto efektu docílil tak, že znak pro hmyz ve svém jménu doplnil o brýle, dvě tečky znázorňující oči a čepici rádiovku. Jeho fascinace hmyzem však zde nekončila, jelikož motiv hmyzu se později objevoval i v jeho komiksové tvorbě (konkrétně 180 Tezukových mang má spojitost s hmyzem). (Ibid., str. 3-4)

3.1.3 Zájem o mangu a psaní školních esejí

Vedle malování hmyzu do nejmenšího detailu byla Tezukovi velmi dobrou přípravou pro jeho budoucí povolání komiksového autora četba a překreslování mangy, kterou si kupoval z kapesného. Tezuka četl mangy neustále dokola, a tak si zapamatoval vše, co se v příběhu událo, a současně s tím vstřebával prvky kresby a vyprávění, kterými tehdejší manga disponovala. O jeho vášni pro mangu svědčí i jeho dětská knihovnička mangy, která skýtala obdivuhodných 200 výtisků, a byla tak velkým lákadlem pro jeho spolužáky, kteří mangu milovali. Tezukovi spolužáci, kteří si chtěli přečíst mangy z Tezukovy sbírky, mohli v neděli zavítat k němu domů a mangu si půjčit. Díky tomuto štědrému gestu šikana vůči Tezukovi

polevila a on se lépe začlenil do třídního kolektivu. (Tezuka 2000, str. 10-12)

Tezuka dále ve škole zazářil i díky svému přirozenému vypravěčskému talentu, který mu pomohl rozvinout jeho učitel na základní škole, jenž v Tezukovi viděl velký potenciál. Tento učitel se snažil v žácích probudit potěšení ze psaní příběhů a vedl děti k tomu, aby byly schopné napsat dlouhou esej (*sakubun*) o rozsahu aspoň 10 stránek za dobu šedesáti minutové vyučovací hodiny. Tezuka na *sakubunech* často pracoval i doma a s tím jak se zlepšoval, tak jeho eseje získaly podobu povídkových příběhů, jelikož je doplnil o přímou řeč a komplexnější dějové prvky. Později přešel dokonce i ke psaní příběhů s různými úhly pohledu a k experimentování s různými vypravěčskými technikami. „*Jako dítě jsem chtěl být spisovatelem*“, (Tezuka 2000, str. 34) vzpomíná Tezuka ve své biografii a dále uvádí, že právě díky onomu výjimečnému učiteli na základní škole se naučil vyprávět. (Ibid., str. 28-36)

3.1.4 Takarazucká revue a film

Velkým koníčkem Tezukovy matky byla představení divadla Takarazuka¹⁵, na která malého Tezuku pravidelně brala, čímž se mu otevřela možnost, jak poznat část světa ženské kultury. Tezuka se tímto způsobem seznámil s divadelními hrami s exotickými motivy, nápaditými kostýmy, dramatickými gesty hereček a pestrou výzdobou pódia. Tyto prvky jsou poté patrné v Tezukově *šódžo* tvorbě, především v jeho manze *Ribon no kiši* (*Rytíř s mašlí*). (Power 2009, str. 115)

Díky Takarazuce začal mít Tezuka zájem o divadlo obecně a na univerzitě dokonce vstoupil do divadelního kroužku Gakujúza, v jehož šesti hrách se zhostil drobných rolí. Tuto zkušenost poté využil v úvodní scéně mangy *Zločin a trest*, která silně připomíná školní produkci hry. Vliv divadla je patrný i v některých dalších jeho dílech, která mají úvod a epilog odehrávající se před oponou, jako by tomu bylo u divadelní hry. (Power 2009, str. 117)

Velkou zálibou Tezukova tatínka byly americké komedie s Charliem Chaplinem a filmy Walta Disneyho, které ho uchvátily natolik, že si zakoupil i domácí projektor. Ve volných chvílích tak tatínek Tezukovi pouštěl různé krátkometrážní filmy, které se poté staly velkou inspirací pro Tezukovu kresbu. Tezuka poté přišel s vlastním animátorským pokusem,

15 Takarazuka Kagekidan byla založena Kobajašim Ičizóem v roce 1913, pro kterou byly vyhledávány mladé, neprovdané ženy, které vystudovaly Takarazuckou hudební akademii. Dívky ve věku 15-19 let podstoupily dvouletý trénink skládající se z tance, zpěvu a hodin herectví a během této doby jim byla přidělena divadelní role muže či ženy, kterou hrály v mnoha případech po celý život.

když se tatínkovou kamerou pokusil nasnímat své kresby a poté z nich vytvořit film. (Schodt 2007, str. 24)

3.1.5 Traumatizující zážitky z druhé světové války

Neposledním faktorem, který se podepsal na Tezukově tvorbě, byla druhá světová válka. Za války bylo umění pro Japonsko druhotnou oblastí výchovy, jelikož v popředí byl důraz na vojenský drill, a na mangu tak bylo nahlíženo nelibě, což mělo negativní dopad na Tezuku. Velké morální podpory se mu dostalo od jeho učitele umění, který ho vzal pod svou ochranu a který ho utvrzoval v tom, aby s kreslením mangy nepřestával, protože se mu určitě v budoucnosti naskytne příležitost, kdy bude moci ukázat svůj talent a prosadit se. Tezuka tedy s kreslením mangy pokračoval a nepřestal ani v roce 1944, kdy byl nucen nastoupit do vojenské továrny, ačkoliv byl teprve šestnáctiletým studentem střední školy. Práce v továrně byla těžká, ale Tezuka trávil veškeré volné chvíle v koupelně, kde kreslil komiksové příběhy pro ostatní zaměstnance, aby je rozveselil. V červnu o rok později však Spojenci podnikli vzdušný nálet na Ósaku, kterou z velké části zničili. Během tohoto bombardování byla zasažena i továrna, v které Tezuka pracoval, a on jen dílem náhody vyvázl živý. (Tezuka 2000, str. 39-52)

Tezuka se sice po vzdušném náletu odebral do Takarazuky, kde žili jeho rodiče, ale nedlouho poté se rozhodl opět vrátit do Ósaky, kde ho čekal žalostný pohled na zničené město. Ale právě tento zážitek byl pro něj osudovým, protože to podpořilo jeho pozdější rozhodnutí věnovat se kreslení mangy profesionálně. Při pohledu na zničenou Ósaku si uvědomil, že není mrtvý a že bude ještě několik let žít, a proto by měl této druhé šance využít a pokračovat v kreslení mangy. (Tezuka 2000, str. 59, 64)

3.1.6 Studium medicíny a volba kariéry

Se stáží v nemocnici, během níž mohl lépe poznat různé stránky lidského života, a se zážitky z války se pojí také základní téma Tezukovy mangy, což je vděčnost za život a respekt k životu. Tezuka uvedl, že nezapomenutelným zážitkem pro něho zůstalo setkání s pacientem, který podlehl rakovině. Smrt tohoto pacienta ho totiž vedla k tomu, aby se dlouze zamyslel nad tajemstvím života, životní silou a lidským koncem, které se staly častým tématem jeho komiksových příběhů. (Tezuka 2000, str. 76)

Na konci 40. let, kdy se musel rozhodnout, zda si zvolí kariérní dráhu lékaře nebo komiksového autora, Tezuka čelil těžké volbě. Medicínu viděl spíše pouze jako povolání s dobrým platem a renomé, ale mimo to o ni příliš velký zájem nejevil. Naopak mangu miloval nade vše a měl dobře nakročeno i do světa publikování mangy, jenže svou volbou nechtěl zklamat rodiče. Nakonec své dilema vyřešil tím, že se sešel s matkou, aby danou záležitost prodiskutovali. Matka mu řekla, že pokud má mangu skutečně nade vše rád, tak ať se stane komiksovým autorem, což Tezuka také udělal. (Tezuka 2000, str. 72-73)

3.2 Tezukovo reprezentativní dílo – *Tecuwan Atomu*

Tecuwan Atomu patří bezesporu k Tezukovým reprezentativním dílům, jelikož komiksová verze tohoto příběhu, na kterém pracoval neuvěřitelných 16 let, přinesla Tezukovi velkou popularitu, způsobila senzací mezi fanoušky mangy i anime a stala se inspirací pro mnoho dalších příběhů, jejichž hrdinou byl robot.

Úspěch tohoto komiksu je také úzce provázán s jeho filmovým zpracováním, které bylo ve své době unikátem a také prvním anime, které se těšilo velké oblibě v Americe. Je pozoruhodné, že příběh malého robota Atomu dal také impuls k rozvoji výzkumu v oblasti bipedálních robotů a realizaci třicetiletého programu s názvem *Projekt Atom*, jehož cílem bylo vytvořit robota s intelektuálními a fyzickými schopnostmi na úrovni pětiletého dítěte. (Schodt 2007, str. 10)

3.2.1 Pozadí tvorby *Tecuwan Atomu*

Nakladatelství Kóbunša začalo krátce po válce vydávat dětský časopis *Šónen*, a protože se jednalo o nový týdeník pro děti, hledal jeho editor mezi komiksovými autory novou krev – někoho, kdo by časopisu vtiskl novou podobu a určil jeho budoucí směřování. Hlavní editor Kanai oslovil právě mladého Tezuku, kterého následně požádal o vytvoření jednoduchého příběhu. Tezukou předložený příběh týkající se japonské mytologie byl odmítnut a místo toho mu bylo nabídnuto, aby zkusil vytvořit příběh na pokračování. Jelikož v té době USA provádělo různé jaderné testy, tak lidé mluvili o atomovém jádru, a proto tentokrát Tezuka přišel s návrhem vědecké fantasy o státu *Atomový kontinent*, kde jaderná energie byla použita pro nenásilné účely. Pro komplikovanost příběhu byl i tento návrh zamítnut, ale Tezuka se rozhodl pojmout téma atomové energie jiným způsobem, což vyústilo v kratší příběh *Atomu taiši* (Vyslanec Atom), kde však byl robot Atomu pouze jednou z mnoha postav. Tezuka při tvorbě tohoto příběhu především improvizoval, jelikož neměl jasnou představu, jak nový příběh pojmout. Příběh *Atomu taiši* byl proto příliš komplikovaný a

obsahoval mnoho postav, což mělo za následek, že se tato manga nesetkala s velkým ohlasem. (Schodt 2007, str. 19-20)

Pro časopis *Šónen* však Tezuka i přes prvotní neúspěšné návrhy stále znamenal stěžejní osobnost s velkým potenciálem, která by mohla vytvořit japonského superhrdinu (USA mělo Batmana a Supermana), který by rozveselil děti v poválečném Japonsku, trpícím nedostatkem potravin. Tezukovi bylo následně doporučeno, aby vytvořil příběh, jehož hlavní hrdinou bude robot Atomu, který byl nejpopulárnější postavou *Atomu taiši*. Čtenáři se s tímto robotickým hrdinou dokážou ztotožnit, když robot bude působit lidsky, a proto Tezuka dal malému robotovi osobnost a schopnost emocionálně cítit a mít smysl pro spravedlnost. Dobrým krokem se ukázalo i následné vytvoření robotí rodiny pro „osamělého“ robota Atomu, protože myšlenka vytvoření rodičů až po „zrodu“ dítěte byla pro čtenáře inovativní. (Ibid., str. 20-22)

Tezuka nakonec vytvořil Atomu jako robota se 7 speciálními schopnostmi (jejich variace se v průběhu série mění), který vypadá jako desetiletý až dvanáctiletý kluk a který dokáže létat (díky tryskáčům v končetinách), mluvit šedesáti jazyky či vycítit pravou povahu člověka. Dále při hledání může oči použít jako světla majáku, v nutných případech má k dispozici zbraně, které jsou ukryté v jeho těle, a dokáže zvýšit citlivost svého sluchu až tisícinásobně. To vše mu umožňuje jeho jaderný reaktor, který má uložený v hrudi. (Ibid., str. 37)

3.2.2 Úvod do příběhu Tecuwan Atomu

Příběh *Tecuwan Atomu* začíná tím, že doktor Tenma, ředitel Ministerstva vědy, ztratí syna Tobia při automobilové nehodě a pokusí se ho nahradit vlastnoručně vytvořeným robotem. Malý robot je však v jeho očích pouze nepovedenou replikou jeho syna, jelikož neroste jako normální děti, a proto se ho rozhodne prodat do cirkusu, kde je Atomu nucen účastnit se gladiátorských zápasů. Robota Atomu zachrání až dr. Očanomizu, který nahradil doktora Tenmu na pozici ministra a který je mnoha roboty vnímán jako zachránce, protože vidí roboty jako jedince s city, nikoliv jako otroky lidí. (Ibid., str. 37)

Jedním z cílů této mangy bylo povzbudit dětské čtenáře, a tak v příběhu nastává také velký počet komických situací, ke kterým dochází v okamžiku, kdy malý robot nerozumí lidskému světu, o kterém se musí stále hodně věcí učit. Aby se lépe začlenil do společnosti a

získal nové znalosti, je poslán na základní školu, kde si najde nové kamarády. Školní uniformy, které jeho kamarádi nosí, nebo domy a ulice z 50. let minulého století jsou příkladem prvků, se kterým je čtenář již velmi dobře obeznámen, a tak si budoucnost, do které je příběh zasazen, dokáže lépe představit. *Tecuwan Atomu* tak v sobě spojuje prvky z minulosti s výdobytky civilizace ze smyšlené budoucnosti, kde mezi lidmi žijí i primitivní roboti. (Ibid., str. 40-41)

3.2.3 Různé verze příběhu a kritika

Manga *Tecuwan Atomu*, jehož hlavní postava byla vnímána jako hrdina bojující za mír, lepší budoucnost a spravedlnost, začala vycházet v časopise *Šónen* od dubna 1952 a dočkala se mnoha různých zpracování pro noviny, jiné časopisy a knižní kompilace s měkkou vazbou. K tomu docházelo z toho důvodu, že Tezuka komiksové epizody uzpůsoboval kategorii čtenářů tiskovin, v kterých *Tecuwan Atomu* vycházel. Dále v některých případech byl nucen pozměnit grafickou podobu příběhu kvůli odlišnému formátu papíru, na který byla výsledná verze tisknuta, a v jiných případech své původní nápady přehodnocoval a měnil. (Ibid., str. 34-35)

Prostor v časopise vyhrazený Tezukovi byl velmi omezený (zpočátku pouhých 8 stran), což mu nedovolilo rozvinout *Tecuwan Atomu* v podobě dlouhého komiksového příběhu publikovaného na pokračování, a proto musel *Tecuwan Atomu* pojmout jako příběh o krátkých epizodách. Zároveň se mu tím naskytla možnost experimentovat s různými tématy, situacemi, pro které využil plně své fantazie. (Ibid., str. 42)

Tezuka však díky této manze, kde popustil uzdu fantazii, čelil i kritice rodičů, kteří si stěžovali, že příběh je příliš nerealistický. Rodičům vadilo, že v příběhu jsou roboti, rychlovlaky, prostředky umožňující cestování do vesmíru, které v realitě neexistovaly, a rodiče se proto báli, jak budou děti příběh s tolika fantaskními prvky vnímat. Jejich obavy byly také posíleny incidentem, kdy si dítě myslelo, že je robot Atomu, a tak vyskočilo z okna a zranilo se. S postupem času však rodiče se svými stížnostmi polevili a situace se uklidnila. (Ibid., str. 137)

3.2.4 Animovaný seriál *Tecuwan Atomu*

Po více jak deseti letech od vydání mangy se roztomilý robot dočkal prvního *anime* zpracování, jehož první epizoda byla odvysílána 1. ledna 1963. *Tecuwan Atomu* byl prvním

japonským animovaným seriálem o formátu jedné nové epizody týdně. Předtím se nikdo o *anime* seriál s jednou epizodou vycházející každý nový týden nepokusil, jelikož takový projekt byl náročný na lidské a finanční zdroje. Tezukovi a jeho spolupracovníkům se však podařilo náklady potřebné na 25minutové *anime* epizody snížit pomocí různých triků, které tomuto seriálu vtiskly specifický ráz. (Ibid., str. 35, 68, 71-72)

Toto *anime* slavilo úspěch také díky příběhu s novými nápady a poutavému vyprávění, které kladlo důraz na vývoj hrdiny a na emocionální dopad na diváka. *Anime Tecuwan Atomu* sice bylo černobílé a nemohlo se pyšnit plynulým obrazem, jako měl Disney, ale byl to animovaný seriál (s novým formátem) vytvořený Japoncem pro japonské diváky, a proto mnozí nahlíželi na něj s národní hrdostí a byli schopni leckteré jeho nedostatky přehlédnout. Tezuka také věřil, že když vytvoří *anime*, jehož silnou stránkou je příběh, tak mu diváci odpustí drobné potíže s pohybem. (Ibid., str. 66-68)

Úspěch tohoto *anime* korunoval také fakt, že o nákup 52 epizod projevila zájem i společnost NBC Films, a tak se kulturně přizpůsobená verze tohoto *anime* začala v Americe vysílat od roku 1963 pod názvem *Astro Boy*. *Astro Boy* slavil úspěch i u amerických diváků, protože v té době se jednalo o jedinečnou show i ve srovnání s nabídkou amerických programů, a proto o rok později NBC odkoupila dalších 52 epizod. Američtí diváci mohli sledovat toto *anime* do roku 1965, kdy bylo jeho vysílání ukončeno. (Ibid., str. 77, 79-80, 88-89)

Později v roce 1980 Tezuka vytvořil barevnou verzi tohoto *anime* a v roce 2003 Sony Pictures vydalo další verzi *anime Tecuwan Atomu*. (Ibid., str.35)

3.2.5 Přínos *Tecuwan Atomu*

Poněkud kontroverzním přínosem *Tecuwan Atomu* je vyznění poselství příběhu tohoto roztomilého robota. Velké procento Japonců mangu *Tecuwan Atomu* nečetlo a obrázek o tomto Tezukově díle si vytvořilo až na základě *anime*, u kterého jen část z celkového množství epizod byla natočena podle zjednodušené komiksové předlohy. Většina Japonců proto robota Atomu viděla jako dítě vědy, symbol poválečného hledání nové a lepší budoucnosti s pokročilou technologií, kde nejsou války. Příběh *Tecuwan Atomu* nastartoval u Japonců nový zájem o pokročilé technologie a inspiroval mnoho lidí k tomu, aby se začali zabývat robotikou. Robot Atomu se tak stal symbolem úrovně japonské technologie a začal

být spojován s robotickým výzkumem v Japonsku. (Ibid., str. 114-116, 120)

Tezuka však mangu *Tecuwan Atomu* tvořil jako příběh o nedorozumění a problémech mezi člověkem a robotem. Tezuka se domníval, že pokud by si roboti začali být vědomi svého vlastního já, tak se stanou nepřítelem lidské rasy. Kromě toho také usiloval o to, aby mladí čtenáři měli skrze jeho mangu povědomí o diskriminaci a hlouposti války. Tezukův skeptický pohled na lidskou národu, který pramenil z jeho špatných zkušeností s lidmi, se tak odrážel v jeho manze v podobě nedůvěry ve vědu a technologii a v přesvědčení, že lidé u moci mají sklon přejít na temnou stranu. Proto je pochopitelné, že Tezuka byl velmi překvapen, jak moc se poselství *Tecuwan Atomu* rozcházel s interpretací diváků. (Ibid., str. 121, 129, 131-132)

V neposlední řadě *Tecuwan Atomu* inspiroval další autory, aby za hrdiny svých příběhů dosadili humanoidní roboty, a proto může být robot Atomu považován za otce samostatných humanoidů v manze. (Ibid., str. 111)

Tecuwan Atomu je významný i z hlediska vzhledu manga postav, protože měl vliv na androgynní vzhled mužských postav v dívčích mangách. Roztomilá tvář robota Atomu v některých čtenářích může vzbuzovat dojem zženštilosti, což je důsledek vlivu Takarazucké Revue na Tezukovu tvorbu (takarazucká hra Pinocchio byla hlavní inspirací pro *Tecuwan Atomu*). Sám Tezuka uvedl, že *Tecuwan Atomu* měl být původně holčička, ale protože tato manga byla určena pro chlapecký magazín, tak nakonec z malého robota udělal chlapce. Vzhled robota Atomu (androgynní postava, dlouhé řasy, roztomilá tvář) se poté odrazil také v jeho *šódžo* mangách, kterými se dál inspirovali další komiksoví autoři v manze určené děvčatům. (Ibid., str. 51-52)

4. Tezukův přínos japonskému komiksu

4.1 Tezukův vliv na obsahovou stránku japonského komiksu

4.1.1 Tezukův tematický přínos manze

Tezuka měl široký záběr zájmů sahající od umění přes historii a filozofii až po vědy, což se bezesporu promítlo i v jeho tvorbě, která je žánrově a tematicky velmi pestrá. Mezi jeho komiksy najdeme díla, ve kterých se zabíral medicínou (*Burakku Džakku*), mírem, diskriminací a konfrontací lidí a robotů (*Tecuwan Atomu*), láskou a dvojí identitou (*Ribon no kiši*), válkou a rasovou čistotou (*Adorufu ni cugu*), zabíjením a korupcí (*Muu*), hudbou (*Nidži no Purerjúdo*) či filozofickými otázkami (*Budda, Hi no tori*). Tezuka tak mohl ve svých mangách čtenářům nabídnout mnoho, protože byl nadaným vypravěčem s encyklopedickými znalostmi, bujnou fantazií a schopností využít všeho, s čím přišel do styku.

Tezuka do svých mang také vkládal určitá poselství a zprávy týkající se snů, budoucnosti, míru, vědy, společnosti a mnoha dalších témat (láska smrtí nekončí¹⁶, každý má být svého štěstí strůjcem¹⁷, věda již není prostředkem pro dosažení lepší budoucnosti pro lidi, ale prostředkem pro prosazování zájmů vědců¹⁸).

Z jeho tvorby velmi silně promlouvá varování před válkou a apel na udržení míru, což je důsledkem toho, že Tezuka si osobně prošel útrapami války a viděl neštěstí, které sebou nesmyslné válčení přináší. Tezuka se vlastními hrůznými zážitky z války zabýval v *Kami no toride* (Papírová pevnost, 1974), kde se také vyjadřuje k tomu, že kvůli válce ztratil důvěru v politické a armádní vůdce a začal se obávat zneužití vědy pro výrobu dalších zbraní hromadného ničení.¹⁹ V manze *Taiheijó X pointo* (Souřadnice X v Pacifiku, 1953) kritizoval závody v jaderném zbrojení, v *Daikózui džidai* (Doba záplav, 1955) si pohrává s myšlenkou, že Japonsko by se jednoho dne mohlo také stát atomovou velmocí, v několika kapitolách *Burakku Džaku* (Black Jack, 1973) se soustředí na válku ve Vietnamu a například v *Adorufu ni cugu* (Oznámím to Adolfovi, 1983), které se odehrává v období druhé světové války, řeší například etnickou příslušnost, státní ideologii, rasovou čistotu či násilí páchané armádou. (Ibid.)

¹⁶ <http://tezukaosamu.net/jp/message/love02.html>

¹⁷ <http://tezukaosamu.net/jp/message/future02.html>

¹⁸ <http://tezukaosamu.net/jp/message/science02.html>

¹⁹ <http://japanfocus.org/-yuki-tanaka/3412>

Tezuka se obával, že pokud lidé nepřestanou mezi sebou válčit, tak nikdo nepřežije a dojde ke zničení přírody. Dále se též strachoval, že k vyhubení lidí může přispět i věda, která postupuje mílovými kroky vpřed a která je v nesprávných rukou nebezpečnou zbraní. Ve svých mangách se však snažil zachytit vizi spojenou s nadějí, že lidé se dokáží nakonec dohodnout, sjednotit a k jejich vyhubení nedojde. (Ibid.)

Tezuka se ke své tvorbě vyjadřuje následovně: *„Má manga je tematicky velmi různorodá – mé příběhy jsou oslavou života, jsou proti válce a protijaderně zaměřené, hlásají zachování přírody, ale především jsou o jedné jediné věci. Snaží se zapůsobit na čtenáře, aby objektivně smýšlel o naší křehké Zemi. Až dospějete, nezapomeňte se dívat na přírodu (Zemi) a lidstvo objektivně. A vždy přemýšlejte nad tím, co je to být člověkem.“* (Schodt 2007, str. 144)

V souvislosti s pestrrou škálou témat, neobyčejnými nápady, průkopnickými technikami, poutavým příběhem Tezukových mang se také rozšířil okruh čtenářů a do konce 60. let mangu četlo i mnohem více dospělých lidí. (Power 2009, str. 60) O Tezukově zásluze na poli mangy dále hovoří také japonský deník Asahi, který uvádí, že Tezukova tvorba může být chápán jako jeden z důvodů, proč Japonci mají tolik rádi mangu. (Schodt 1996, str. 234)

4.1.2 Tezukovy odkazy k filmu

Tezuka byl znám pro zařazování odkazů k mnoha různým oblastem kultury do své komiksové tvorby a jedním z nejlepších příkladů jeho aluzí na filmy je *38-do sendžó no kaibucu* (Monstrum na 38. rovnoběžce), které vzniklo v době, kdy Tezuka začal film vnímat s kritickým nadhledem. *38-do sendžó no kaibucu* obsahuje scénu, kdy virus tuberkulózy ztvárněný postavou Maude ignoruje naléhání přesunout se do plic a projde okolo Ken'ičiho, který se rozhodl připojit se k bílým krvinkám. Tato krátká pasáž je identická se scénou ve filmu *The Third Man* (1949, Carol Reed), kdy Anna po návratu z pohřbu svého milence, projde okolo Holly, aniž by jí věnovala jediný pohled. A dokonce i výrazy postav v obou dílech jsou si velmi podobné. Tato sci-fi manga z roku 1981 dále odkazuje k filmům *Hirate Zóšu* (1951, Namiki Kjótaró), *Ikiru* (1952, Akira Kurosawa), *Himejuri no tó* (1953, Imai Tadaši). (Power 2009, str. 91-92)

4.2 Tezukův vliv na vizuální stránku japonského komiksu

Tezuka se do historie novodobé mangy zapsal v oblasti designu a to popularizací filmových efektů (přiblížení či oddálení záběru na vnímaný objekt, vyobrazení téže scény z různých úhlů pohledu, rozkreslení scény či výrazů postavy do několika rámečků), které autorovi propůjčují možnost vytvářet dramatické a psychologické efekty. S těmito kinematografickými efekty se pojí také uspořádání a použití panelů spojených s vnímáním času, emocí a rychlosti, o jehož rozvoj se Tezuka taktéž zasadil. V neposlední řadě se Tezuka zasloužil o vytvoření systematického vizuálního symbolismu (např. specifická kresba oka či kapička potu u hlavy postavy značící určitou emoci, linky znázorňující rychlost atd.). (Power 2009, str. 42; Lunning 2013, str. 308-309)

4.2.1 Rozvoj filmových efektů

Velkým zlomem v Tezukově kariéře byl rok 1947, kdy se téměř 200stránková manga *Šintakaradžima* (Nový ostrov pokladů), výsledek spolupráce se Sakaiem Šičimou, stala okamžitým bestsellerem. Za krátkou dobu se v poválečném Japonsku prodalo přes 400 000 výtisků tohoto komiksu, což bylo na tehdejší poměry velké číslo, protože v poválečném Japonsku trpícím chudobou si jen omezený počet lidí mohl dovolit koupit mangu. Jedním z důvodů úspěchu tohoto akahonu (doslova červená knížka, formát mangy charakteristický svou červenou obálkou) byly v díle použité filmové efekty, které se mladším čtenářům jevily jako nové. (Power 2009, str. 40-43)

Filmové efekty v manze však nebyly Tezukovou inovací, jelikož již Šišido Sakó se ve své manze z 30. let, *Supido Taró*, nechal inspirovat americkými komiksy a použil filmové efekty, jejichž dopad na čtenáře umocnil změnou úhlu, z kterého čtenář jednotlivé rámečky s obrázky vidí. Šišidův počín však nedokázal změnit tehdejší normu, kdy komiksový autor kreslil komiks s jednotnou kompozicí, v podobě úhledných rámečků poskládaných vedle sebe, a kdy čtenáři nebyla nabídnuta změna pozice, ze které dění v komiksu sledoval. (Lunning 2013, str. 97)

Ačkoliv Tezuka nebyl první, kdo mangu obohatil o kinematografické efekty, tak se mu podařilo právě těmito prvky oslovit především dětské čtenáře, kteří se s postupem času stali základnou jeho fanouškovské komunity. Kromě toho *Šintakaradžima* měla velký vliv i na mladé komiksové autory, pro které se toto dílo stalo vzorem pro pozdější manga příběhy. (Power 2009, str. 4) Například Fudžiko Fudžio či Macumoto Reidži Tezukovu

Šintakaradžimu opakovaně četli a ručně překreslovali, aby se naučili Tezukovy komiksové techniky. (Power 2009, str. 38, 42)

Předpokládá se, že tím, co čtenáře na *Novém ostrově pokladů* uchvátilo, byl celkový dojem z jednotlivých scén a částí příběhu. (Lunning 2013, str. 100) Pro mnoho čtenářů byla fascinující již úvodní scéna, kdy hlavní hrdina Pete jede ve sportovním autě a dvě stránky zobrazují pouze pohyb jedoucího auta. Dynamika pohybujícího se auta byla zvýrazněna linkami znázorňujícími pohyb či rozmazanými obláčky kouře unikajícími z auta, předkloněním řidiče a jeho silným sevřením volantu, které indikovalo, že Pete jede velkou rychlostí. Celkový dojem byl umocněn absencí monologu či jiného textu a ve čtenáři tato scéna mohla vzbuzovat dojem, že on je tím, kdo řídí auto jedoucí plnou rychlostí. *Šintakaradžima* se po válce stala symbolem mangy, která působila dojmem filmu ve formě knihy. (Power 2009, str. 44)

4.2.2 Tezukův vizuální symbolismus

Postavy v mangách vydaných před druhou světovou válkou měly oči kreslené jako dvě malá kolečka s malými puntíky či pouze jako dvě malé tečky s prázdným pohledem, které mohly vyjadřovat emoce velice omezeně a to pouze ve spojení se změněnou pozicí či tvarem obočí, slzami a dalšími doplňujícími prvky. Předváleční autoři měli tendenci kreslit oči svých postav jedním stylem, což však ubíralo na jejich kouzlu. (Lunning 2013, str. 100-101)

Tezukovým úmyslem bylo začít kreslit oči, které by byly specifické pro daného hrdinu a které by vystihovaly jeho charakter. Příkladem takového experimentování s inovativní kresbou očí nalezneme v jeho manze *Kitarubeki sekai* (Příští svět, 1951), kde v jednom rámečku jsou 4 postavy s naprosto odlišnou kresbou očí. Právě tato rozdílnost mezi postavami propůjčuje Tezukovým scénám určitou hloubku a činí je realističtější. (Ibid., str. 101, 103)



Obr. 1, scéna z Tezukovy mangy *Kitarubeki sekai*, zdroj.: Lunning 2013, str. 101

Pokud se zaměříme na hrdinky na tomto obrázku, dívka nalevo má sebejistý výraz, který je vystižen větší velikostí jejích očí, zdvihnutým obočím a odleskem v oku, který značí sebejistotu. Naopak plachá dívka vpravo má oči jako panenka, které jsou níže položené a bez odlesku, a kapičky nad její hlavou mohou být interpretovány jako plachost, strach či překvapení. (Ibid., str. 101)

Od 50. let Tezuka vnáší do mangy inovativní kresbou očí postavy, které se zdají být si vědomé samy sebe. Zajímavým příkladem takové postavy je Hjótancugi, který je symbolem Tezukova uvědomění sebe sama jakožto autora příběhu. Toto sebeuvědomění je symbolizováno odleskem či hvězdičkami v očích Tezukových postav (bez rozdílu pohlaví), což jim propůjčuje zženštilý ráz. Ačkoliv se jednalo o inovující prvek, manga jako žánr začala přijímat smysl pro sebeuvědomění až od konce 60. let, kdy dospívající pováleční manga autoři začali využívat jiného způsobu sebevyjádření, čímž se v mance začaly objevovat prvky spojované s dospíváním, jako je sebekritika či zveličování osobních nedostatků. (Ibid., str. 102)

Tezuka byl mimo jiné také mistrem kreslení rozdílných výrazů ve tváři, které zrcadlily duševní stav postavy, a dokázal se tak obejít bez doprovodných textových poznámek, které by čtenáři napověděly, jak se postava cítí, smýšlí a chová (zda hrdina jedná arogantně, je tichý, nebo plánuje něco podlého). (Ibid., str. 104)

Pod tlakem okolností (vzestup *gekigy*, přání čtenářů vidět jiný styl kresby v jeho komiksech, vytížení animátorskými projekty) Tezuka změnil od 70. let styl kresby a jeho postavy získaly realističtější a vážnější vzhled. Dříve měly Tezukovy postavy hlavu v poměru 1:4 k tělu, velké oči značící sebeuvědomění a vyznačovaly se kresbou s oblými linkami, které sršely Tezukovou energií. Postavy v Tezukových mangách vyšlých po roce 1970 začaly mít hlavu v poměru 1:8 k tělu, jejich oči se zmenšily a pozbyly lesku a Tezukovy linky dříve vykazující vitalitu začaly vypadat ledabyle. (Ibid., str. 104-105)

4.2.3 Systém hvězd

Čtenáři, který je obeznámen s širším okruhem Tezukovy komiksové tvorby, se skrze systém hvězd naskytá možnost číst Tezukovy příběhy s jakýmsi skrytým druhým,

obohacujícím významem. Tezuka přistupoval k hrdinům svých komiksů jako k hercům, kteří mohou hrát různé role v různých dílech, a tak mnohé (vybrané) postavy, které již v jeho komiksech účinkovaly, dosazoval do dalších manga příběhů. Takové postavy-hvězdy měly vlastní specifický charakter, způsob mluvy a zvyky a v jiných dílech se často objevily s jiným účesem či kostýmem. (Power 2009, str. 66)

Tezuka se často při tvorbě těchto hvězd inspiroval lidmi ze svého okolí či slavnými herci, ale některé jeho hvězdy jsou čistě fiktivní. Příkladem Tezukovy známé postavy-hvězdy je Ken'iči, hrdina *Nového ostrova pokladů*, který se objevil ve všech Tezukových akahonech jako hlavní postava a který byl typem odvážného, chytrého, slušného hrdiny. Další oblíbenou hvězdou byl Higeojadži, kterého Tezuka vytvořil podle dědečka svého kamaráda z dětství. Jelikož se jednalo o postavu muže s knírem ve středních letech, byl Higeojadži často dosazován do role detektiva či učitele. (Ibid., str. 66-67)

Systém hvězd je pečlivě plánovaný a organizovaný systém, v kterém jsou hvězdy odděleny od rolí postav, které hrají v (různých) komiksech (Tezuky). (Ibid., str. 67) Hvězda má tak svoji vlastní podobu a zároveň propůjčuje podobu roli, kterou znázorňuje. (Ibid., str. 72) Od čtenáře se následně očekává, aby si uvědomil, že hvězda zpodobňuje jinou osobu kromě sebe samotné. Například Atom hraje sám sebe v manze *Tecuwana Atomu*, ale v Tezukově známé manze *Burakku Džakku* vystupuje jako malý kluk, který je člověkem. Čtenář robota Atomu v *Burakku Džakkovi* vidí jako malého roztomilého robota a zároveň jako člověka. Jinými slovy Tezukovy hvězdy vnáší do role velkou dávku intertextuality a dovolují čtenáři vnímat příběh mnohavrstevně. (str. 69-73)

4.3 Tezukův vliv na žánr šódžo

4.3.1 Šódžo manga

4.3.1.1 Tematický a designový aspekt šódžo mangy

Autoři, kteří se věnují tvorbě šódžo mangy, se soustředí především na mezilidské vztahy, věrohodné vyobrazení vnitřního světa snů, myšlenek postav a psychologické aspekty příběhu. Dále také věnují velkou pozornost různým módním trendům, protože dívky vyhledávají módní reference. Z tohoto důvodu se autoři mang snaží, aby oblečení či účesy hrdinů byly zrcadlem soudobých hitů v oblasti módy. (Schodt 2012, str. 88, 90)

Z designového hlediska je layout stránky moderní *šódžo* mangy velmi abstraktní - jednotlivé kresby postav či míst často přechází do sebe a vytváří něco jako montáž, což je diametrálně odlišné od manga příběhů pro chlapce, kde se příběh odvíjí v ohraničených rámečcích, jež následují jeden za druhým. Pro navození správné atmosféry a emocionálního rozpoložení postavy autoři využívají přiblížených záběrů na tvář postavy, které jsou často rozkresleny do několika rámečků. Pro *šódžo* mangu je důležitý i celkový dojem ze stránky, a proto na stránce se dále často objevují paprsky světla, růže a listy, které mají za úkol podpořit celkový dojem. (Ibid., str. 89)

Při prvním pohledu na *šódžo* mangu čtenáře upoutají u postav velké oči, které vypadají jako by se třpytily či zářily, což je umocněno dále tím, že v očích je často nakreslena hvězda a další menší světlýka. Hvězda doprovázená světelnými body může být interpretována jako reprezentace snů, tužeb postavy či romantiky. Zvětšené oči s tenkým obočím a dlouhými, plnými řasami mají vyzařovat něhu a ženskost, což jev ostrém kontrastu s očima postav v *šónen* manze, které mají menší oči a hustší obočí. (Ibid., str. 91)

Po druhé světové válce došlo ke změně japonského standardu krásy, kdy Japonci začali být mnohem více orientovaní na západní kulturu a podnikali kroky, aby přizpůsobili svůj vzhled podobě lidí z Evropy či USA. Toto přeorientování se na západní kulturu mělo za následek změnu ve vzhledu postav, která se dotkla proporcí a tvaru těla. To se projevilo tím, že autoři dívčích komiksů začali kreslit postavy s dlouhýma nohama (bez ohledu na pohlaví). Současně s tím se dějiště velkého počtu *šódžo* mang přesunulo do Evropy, která příběhu propůjčila exotického ducha a umožnila postavám, aby se chovaly na japonské poměry nekonvenčně. (Ibid., str. 92)

4.3.1.2 Historické pozadí *šódžo* komiksů

V první polovině 20. století byla manga pro dívky až na pár výjimek kreslena výhradně muži, kteří se snažili příběh zaměřený na emoce a lásku kreslit ve stylu, jež považovali za líbivý ženskému oku. Vedle autorů, kteří po neúspěchu se *šónen* mangou zkoušeli štěstí se *šódžo* mangou, tvořili komiksové příběhy pro dívky i známí autoři, jako byl například Tagawa Suihó, autor oblíbené mangy *Norakuro*, nebo Kurakane Šósuke, který se proslavil krátkým komiksovým stripem o rozpustilé princezně Anmicu ve feudálním Japonsku. Komiks *Anmicu hime* (Princezna Anmicu), kterému bylo v měsíčníku *Šódžo* od roku 1949 věnováno několik stran, stavěl hlavně na vtipu a na zájmu čtenářů o postavy, které

byly pojmenovány po dezertech. Hasegawa Mačiko a Arai Micu, jedny z mála ženských manga autorek aktivních před válkou, však byly mužskými autory na poli teprve se etablující *šódžo* mangy zcela zastíněny. (Ibid., str. 95-96)

Převratem v *šódžo* manze byla Tezukova *Ribon no kiši* o princezně Safiře, která je v očích veřejnosti princem bojujícím proti nepřítelům, ale v soukromí se obléká jako žena a zažívá trápení s láskou. *Ribon no kiši* je považována za počátek klasické podoby *šódžo* mangy, která je charakterizována těmito prvky: milostný příběh, dějiště s exotickým nádechem, velké oči postav s hvězdičkami, androgynní vzhled mužských postav (Power 2009, str. 113) a hlavní postava s dvěma pohlavními rolemi.

Japonské ženy se po druhé světové válce dočkaly stejných občanských práv, jako měli muži, a mohly tak vystoupit ze stínu mužských protějšků a začít se prosazovat na japonské komiksové scéně. Na konci 50. let se objevily komiksové autorky jako Mizuno Hideko, Mijako Maki či Watanabe Masako, které sice byly věrnými čtenářkami Tezukových mang, ale také se snažily pozvednout psychologický aspekt u *šódžo* mangy, protože věřily, že jako ženy rozumí psychice ženských hrdinek lépe. Hrdinky v jejich komiksech řešily starosti dospívajících dívek (jako je strach z blížící se dospělosti, vzhled ženského těla, první zkušenost s láskou), a stávaly se odrazem skutečných žen s obavami a nejistotami. (Schodt 2012, str. 97)

Na začátku 60. let byly publikovány dívčí časopisy *Šódžo furendo* a *Mágaretto*, které přinášely pokračování komiksových příběhů každý týden. *Šódžo* manga zažila velký vzestup s debutem Ikedy Rijoko, Hagio Moto, Óšimy Jumiko a Takemiji Keiko, které jsou souhrnně nazývány *Nidžújonengumi* (Čtyřiadvacátnice), protože se narodily okolo 24. roku éry Šówa (1926-1989). Původně jednostranně na lásku orientované komiksové příběhy pro dívky, které byly vytvářeny podle stejného scénáře (dívka se šťastně shledá se ztracenými rodiči či milencem nebo naopak dojde k jejich tragickému odloučení), začaly být sofistikovanější a komplikovanější. Na přelomu 60. a 70. let tvorba hrstky ženských autorek zažívala vzestup v podobě obohacení repertoáru *šódžo*, když začala vycházet volejbalová manga *Atakku No.1* (Útok č. 1) autorky Urano Čikako či manga *Faijá!* (Oheň) o sexu, smrti, drogách a rozčarování, jejíž autorkou byla Mizuno Hideko. (Ibid., str. 97-98)

Teprve až od 70. let lze hovořit o *šódžo* manze s rozsahem přesahujícím 1000 stránek v souvislosti s manga-bestsellery *Berusaiju no bara* Ikedy Rijoko a *Ašita kagajaku* Satonaky Mačiko. Ve stejné době autorky *šódžo* začaly dosazovat chlapce za hlavní hrdiny a rozvíjet příběhy zabývající se chlapeckým světem. Hagio Moto s mangou *Džúičigacu no Gimunadžiumu* (Listopadové gymnázium) začala trend *šódžo* příběhů, jež se odehrávají na chlapecké škole v Evropě, a Takemija Keiko rozvinula téma lásky mezi chlapci (*šónen-ai*), které se začalo těšit velké popularitě. S postupnými proměnami vnímání společnosti a experimentováním v manze, přestala být témata zabývající se incestem, homosexuálními vztahy, potratem a dalšími tématy spojenými se sexem pro *šódžo* mangu ojedinělá (Ibid., str. 100-101)

Komiksoví autoři nejprve kreslili pro dívky ve věku nižší střední školy (12-15 let), ale s postupem času se věková kategorie čtenářek začala rozrůstat společně s možností ženských autorek experimentovat s vážnějšími tématy. K dívčím magazínům se s ohledem na starší čtenářky přidaly magazíny pro ženy, a tak od 80. let začaly vycházet časopisy *Be Love* nebo *Biggu Komikku Redisu*, kde byly publikovány komiksové příběhy určené čtenářkám starším osmácti let. Takové mangy se nazývají *redikomi* (komiksy pro dámy) či *džosei* (komiksy pro ženy) a zabývají se vážnějšími tématy, na základě čehož jsou také realističtější, hrdinové v nich mají menší oči a příběh se častěji odehrává v Japonsku než v zahraničí. (Ibid., str. 102)

4.3.2 Tezukova komiksová tvorba pro dívky a *Ribon no kiši*

Tezukovou *šódžo* prvotinou bylo fantaskní dobrodružství *Kiseki no mori no monogatari* (Příběh zázračného lesa) z roku 1949, které později posloužilo jako inspirace pro kostýmy postav v *Ribon no kiši* (např. klobouk s peřím, úzké bílé kalhoty). Příběh o princezně Safiře stavěl na další rané Tezukově *šódžo* manze, *Kanoko no óen dančó* (Kapitánka fandícího oddílu, 1950), tematicky a to použitím nápadu hrdinky, která nosí chlapecké šaty. *Kanoko no óen dančó* se totiž odehrává na japonské škole, kde se hlavní hrdinka Kanoko převleče do chlapeckých šatů, aby mohla hrát hlavní roli ve školní hře. Kromě toho techniku vyprávění, kterou zdokonalil v *Nasubi džóó* (Královna Nasubi, 1954) použil v *Ribon no kiši* a dalších *šódžo* mangách jako *Himawari san* (Himawari-san, 1956) nebo *Jokkočan ga kitajo!* (Jokkočan přišla, 1962). (Power 2009, str. 115)

Ribon no kiši (*Rytíř s mašlí*) je považováno za první dlouhý komiksový příběh se silnou dějovou linkou pro mladé dívky a je také nejznámější *šódžo* mangou Tezuky, která nejdříve vycházela v časopise *Šódžo kurabu* mezi lety 1951-1956. (Ibid., str. 111). *Ribon no kiši* je ukázkou klasické *šódžo* mangy, která se vyznačuje romantickým, cizokrajným příběhem, útlými postavami s velkýma zasněnýma očima a důrazem na módu s krásnými kostýmy odpovídajícími době, v které se příběh odehrává. (Ibid., str. 113)

Příběh *Ribon no kiši* vypráví o princezně Safíře, která se nedopatřením narodila s mužskou a ženskou duší v ženském těle, a která byla vychovávána jako chlapec, aby mohla nastoupit na trůn, který přísluší jen mužskému dědici. Její pravou identitu se snaží odkrýt hrabě Džurarumin, jehož touhou je usednout na trůn a vládnout Stříbrné zemi. Dědičce trůnu se nakonec podaří vyhrát nad zlými silami a vzít si svou pravou lásku. (Ibid., str. 113)

Tezuka v tomto díle spojil kouzlo Takarazucké revue a filmu, což je patrné na zdobných kostýmech postav či jejich dramatických pózách, které často předchází hudebním scénám (zpěvu), a pohybu postav, který není pouhým rychlým sledem obrázků, ale barvitým výjevem jako z filmu. Kromě toho prostředí, ošacení či slova písní v *Ribon no kiši* odráží skutečnou podobu a atmosféru Takarazuky. (Ibid., str. 115)

Reprezentace pohlavních rolí v *Ribon no kiši* je dalším prvkem vypůjčeným z Takarazuky, kde ženy hrají i mužské role. Snahou hereček v Takarazuce však není zpodobnit reálného muže, ale jeho ideál – muže, který je z pohledu ženy atraktivnější než skutečný muž. Na jejich herecké vystoupení je nahlíženo jako na službu uspokojení tužeb a přání obecnstva, čemuž se podobá i mužské vystupování princezny Safíry, které je chápáno jako služba nebo sebeobětování pro království. Pro princeznu Safíru není zhoštění se mužské role žádným potěšením, protože jí to klade překážky v hlubším navázání vztahu s mužem, kterého miluje, a rovněž to omezuje její možnosti užívání si ženských radostí (např. nošení ženských šatů). (Ibid., str. 119) Spolu s tím její ženskost a ženské schopnosti, spojované s vykonáváním domácích prací, jako je vaření, stojí stranou ve prospěch jejích mužských schopností, jako je šerm či jízda na koni, protože tyto zdatnosti jsou očekávány od jejího vysokého postavení a od její role prince. (Ibid., str. 122)

Dalším vypůjčeným prvkem hereckého umění takarazuckých hereček je vystupování hlavní hrdinky *Ribon no kiši*, která také používá řeč těla a gesta, která mají evokovat mužské jednání. Její široká gesta rukou či široké úkroky však nevyznívají zcela mužsky, protože jsou ukázány jakoby zastavené v pohybu, čímž ztrácí na efektu, a protože jsou v ostrém kontrastu s jejím ženským vzhledem, který je podtržen dlouhými řasami, úzkým labutím krkem či zženštilým gestem drobně sevřené ruky přiložené k ústům. Princezna Safira je sice příkladem silné, inteligentní ženy, ale její mužský převlek a maska nastavená okolnímu světu jsou pro čtenáře nepřesvědčivé. (Ibid., str. 121)

Vliv Takarazuky na *Ribon no kiši* je nesporný a Tezuka to dále komentuje slovy: „*Postavy a kostýmy v mých dílech jsou silně ovlivněny divadlem. Především mé šódžo komiksy mají v sobě pocit nostalgie pro Takarazuku.*“ (Power 2009, str. 116)

Tato manga stála u zrodu moderní *šódžo* mangy stavící na silné dějové lince a složitém příběhu, což se ostře lišilo od předcházejících komiksů pro dívky, které byly většinou v podobě krátkých gagů. Příběh princezny Safiry se dočkal nejen pokračování s názvem *Futago no Kiši* (Rytíři dvojčata) v časopise *Nakajoši* a anime zpracování, ale také sloužil jako vzor pro další komiksové autory, kteří dali vzniknout charizmatickým hrdinkám, jako byla právě princezna Stříbrné země. (Ibid., str. 112)

Na ranějším rozvoji komiksového žánru *šódžo* se Tezuka podílel i dílem *Nasubi džoó* (Královna Nasubi, 1954), v kterém se soustředil na vyobrazení každodenního života třech dívek s rozdílnými povahami. Tezukův příběh o Nasubi, venkovské dívce toužící se stát královnou, Takako, osiřelé studentce baletu, a Fudžiko, inteligentní dceři policejního detektiva, se stal inspirací pro mangy jako *Šódžo sannin* (Tři dívky, 1958), *Warau Mikaeru* (Smějící se Michael, 1987) a další díla, kde autoři použili příběhový rámec o třech rozdílných dívkách. (Ibid., str. 122-123)

Kromě toho sirotek Takako, Tezukova vymyšlená postava, byla podnětem k vytvoření prototypu postavy s nelehkým osudem, která pomocí svého talentu může uspět a dosáhnout vrcholu. Takako dala také vzniknout novému *šódžo* subžánru, zaměřenému na balet, když se na konci 50. let začaly objevovat komiksové příběhy jako například *Araši o koete* (Po bouři, 1958) od Takahašiho Makota či *Maki no kučibue* (Makiina píšťalka, 1960) od Maki Mijako. Kromě toho komiksy následující příkladu *Královniny Nasubi* se vyvinuly do detektivek silně

prostoupených záhadami, romanci mezi učitelem a žákem či příběhů o zaměněných identitách. (Ibid., str. 123)

Tezuka v následujících kratších *šódžo* mangách nadále používal odkazy na Takarazuku, ale také experimentoval s různými tématy, a tak vznikly *Tori jose šódžo* (Dívka, která volá ptáky), která byla variací na evropské pohádky, *Tacuga fuči no otome* (Dívka od tůně Tacuga), lidový příběh odehrávající se v Japonsku, či *Robinčan* (Robinčan), dobrodružná romance s monstry. Po roce 1963 se už téměř *šódžo* manze nevěnoval, ale prvky z jeho *šódžo* mangy si našly cestu i do dalších jeho děl (např. hrdinka *Hi no tori Igjó Hen* je také vychována jako chlapec a hlavní hrdinky *Královny Nasubi* se objeví jako propracovanější postavy v *Nanairo Inko* či *Micume ga toru*). V roce 1975 se na *šódžo* scénu vrátil s *Nidži no Purerjúdo* (Duhová předehra), která se soustředí na dobu Polské revoluce a život polského hudebního skladatele Fryderyka Chopina. Stejně jako jeho předchozí mangy tak i toto dílo obsahuje hudebně-divadelní odkazy k Takarazuce a odkazy k jeho dřívější *šódžo* tvorbě, ale zároveň přináší novou vizuální reprezentaci hudby, což je viditelné v mnoha hlavních scénách. To, že scéna má hudební doprovod, je čtenáři zřejmé z využití různých náznaků a symbolů (např. noty vycházející z píána). Tato hudebně-vizuální manga spolu s *Juniko* (Juniko, 1976) byla Tezukovým posledním komiksem určeným ženskému publiku. (Ibid., str. 123, 126)

4.3.3 Inspirace komiksových autorek Tezukovou tvorbou

Pojítkem mezi klasickými *šódžo* komiksy, na jejichž definování se podílel Tezuka, a novým směřováním *šódžo* mang ze 70. let, za kterými stojí Čtyřladvacátnice, je Mizuno Hideko, která pro Tezuku pracovala v jeho studiu Tokiwasó a byla jím silně ovlivněna. Se svými spolupracovníky, Išinomorim a Akacukou, vydávala komiksy pod pseudonymem U.MIA pro časopis *Šódžo kurabu* v době, kdy tento časopis trpěl nedostatkem *šódžo* mang.²⁰ Ze 60. let pochází její díla jako *Široi Toroika* (Bílá Trojka, 1964-65) v časopise *Mágaretto* a *Haní-Haní no sutekina bóken* (Báječná dobrodružství Honey Honey, 1968) v časopise *Ribon*, která se právě kresbou nejvíce podobají Tezukovým *šódžo* mangám. Její realisticky laděná manga *Faijá!* (Oheň, 1969-1971), za kterou získala v roce 1970 cenu nakladatelství Šógakukan²¹, je však již počátkem nového trendu v japonských komiksech pro dívky. Vedle Tezuky ji Čtyřladvacátnice označují za osobu, která měla velký vliv na jejich tvorbu.

²⁰ <http://mastersofmanga.com/2010/07/mizunoprofile/>

²¹ jedna z velkých cen udílených japonským komiksovým autorům

Pozoruhodná podobnosť scén v *Hoši no tategoto* (Hvězdná harfa, 1960) od Mizuno Hideko s Tezukovou *Ribon no kiši* (Rytíř s mašlí, 1953)



Obr. 2



Obr. 3

Obr. 2, Mizuno, *Hoši no tategoto*, zdroj: <http://shizukozb.blog.so-net.ne.jp/2009-02-25>

Obr. 3, Tezuka, *Ribon no kiši*; Tezuka 1977, str. 77



Obr. 4



Obr. 5

Obr. 4, Mizuno, *Hoši no tategoto*, zdroj: <http://shizukozb.blog.so-net.ne.jp/2009-02-25>

Obr. 5, Tezuka, *Ribon no kiši*; Tezuka 1977, str. 141



Obr. 6



Obr. 7



Obr. 6, Mizuno, Hoši no tategoto, zdroj: <http://shizukozb.blog.so-net.ne.jp/2009-02-25>

Obr. 7, Tezuka, *Ribon no kiši*; Tezuka 1977, str. 158

4.3.3.1 Čtyřiadvacátnice

O Tezukovi a jeho *šódžo* mangách, které obsahují mnoho odkazů k Takarazuce (a mimo jiné i k filmu) se hodně mluví v souvislosti s Čtyřiadvacátnicemi, ženskými autorkami mang narozených okolo roku 1949 (24. rok éry Šówa), které začaly určovat nový vývoj komiksů pro dívky od 70. let minulého století. Není pochyb o tom, že Tezuka způsobil revoluci na poli japonského komiksu a ovlivnil mnoho dalších manga autorů, kteří v nemalém počtu četli jeho mangy od dětství. Z toho důvodu vyvstává otázka, jakým způsobem a do jaké míry byli další komiksové autoři ovlivněni Tezukou.

Jednou z neznámějších představitelk Čtyřiadvacátnic je Ikeda Rijoko, která po zanechání studií filozofie na Tokijské univerzitě začala s profesionální kariérou komiksové autorky v roce 1967. Ikeda se dostala na výsluní v 70. letech díky jako *Berusaiju no bara* (Versailleská růže, 1972-1973), *Oni-sama e* (Mému bratříčkovi, 1975) a *Orfeusu no mado*

(Orfeovo okno, 1975-1981). (Schodt 2012, str. 215)

Ve slavné *šódžo* manze *Berusaiju no bara* (Versailleská růže), která vycházela v dívčím týdeníku *Mágaretto*, se autorka vedle mezilidských vztahů a módy zaměřila především na události okolo Velké francouzské revoluce, které se staly pro tuto mangu předlohou. Autorka vystavěla příběh okolo skutečné historické osoby, Marie Antoinetty, která se provdala za francouzského krále, aby zpečetila mír mezi Francií a Rakouskem. Do příběhu dále dosadila další historickou postavu, Hanse Axela von Fersena, který má milostný poměr s Marií Antoinettou, a vymyšlenou postavu velitele hradních stráží jménem Oskar. Postava Oskar je pozoruhodná tím, že je ve skutečnosti ženou, která je nucena vystupovat jako muž a skrývat svoji pravou identitu. Za její dvojí totožností stojí její otec, který potřeboval mužského potomka. Otec se však syna nedočkal, a proto ji, která byla nejmladší dcerou, vychoval jako chlapce.

Oskar jakožto mužský velitel stráží má možnost zasahovat do různých událostí a má za úkol chránit francouzskou královnu, když se však zamiluje do svého kamaráda Andrého, tak si začne být více vědom své ženské identity, která je spojována s láskou. Možnost střídat pohlavní role, chlapecká výchova, krásný vzhled mlžící pravé pohlaví v případě postavy Oskar či dějiště příběhu s evropskou tematikou ukazuje na podobnost s Tezukovou mangou *Ribon Kiši*. Tezukův příběh princezny Safiry, která si vezme svoji pravou lásku, končí šťastným koncem, což se výrazně liší od konce, který byl dán velitelce hradních stráží. Oskar přijde o život při obraně Bastilly a smutný osud čeká i Marii Antoinettu a jejího milence – konec, který odpovídá historii.

Tato manga o 1700 stránkách, která se řadí k nejvýznamnějším *šódžo* komiksům, byla v roce 1974 převedena do divadelní podoby pro Takarazuckou revue, o rok později byl podle ní natočen film a poté bylo odvysíláno i *anime*, jehož režisérem byl Dezaki Osamu, který také pracoval pro Tezuku.

Za největší přínos Ikedy se považuje zakompování historie do příběhů takovým způsobem, aby se manga čtenářům jevila atraktivní. Vedle *Berusaiju no bara* je další její úspěšnou historickou *šódžo* mangou právě již zmíněné *Orfeusu no mado*, které odkazuje k Ruské revoluci a obsahuje reference k dílům jako *Ten Days that Shook the World* od J. Reeda. (Schodt 2012, str. 215)

V měsíčním dívčím časopise *Nakajoši* vyšel v roce 1969 její debutový komiks nazvaný *Ruru to Mimi* (Lulu a Mimi) a nedlouho poté publikovala své komiksy v nově založeném časopise *Šódžo komikku*, kde mohla představit též díla s vážnější tematikou, určená především starším čtenářkám. V tomto časopise také vyšly její temnější, kriticky uznávané *šódžo* mangy jako *Juki no ko* (Sněžné dítě, 1971), *Pó no ičizoku* (Klan Poe, 1972-1976) a *Tóma no šinzó* (Thomasovo srdce, 1974). V jejích dílech vystupují většinou postavy, které určitým způsobem nezapadají do společnosti (např. dívka převlečená za chlapce, dítě-upír, dospívající chlapec se silným pocitem odcizení) – což může budit zdání, že se u tvorby postav inspirovala Tezukou – přesněji řečeno jeho mangou *Šinsengumi*, kterou četla několikrát, a postavou Fukasy, jenž se cítil jako cizinec v *Šinsengumi*. (Lunning 2013, 304)

Hned vedle Tezuky Osamua je Hagio Moto považována za jednu z nejuznávanějších japonských komiksových autorek, a to nejen díky velkému množství publikovaných děl, ale i proto, že se její tvorba vyznačovala průkopnickými technikami a hlubokomyslnými, filozofickými díly.²² Za mangu o smyslu bytí očima upíra v lidském těle, *Pó no Ičizoku* (Klan Poe), a sci-fi mangu *Ilinin iru!* (Je nás jedenáct) obdržela cenu nakladatelství Šógakukan.²³

Prvním časopisem, který publikoval mangu Óšimy Jumiko *Paura no namida* (Pauliny slzy), byl roku 1968 časopis *Mágaretto*. Tato autorka je významná tím, že se ve svých mangách zaměřila na témata, která předtím stála stranou pozornosti. V krátkém příběhu *Tandžó* (Zrození, 1970) se věnovala tématu těhotenství v mladém věku spojeném s potratem, v *Džoka e* (Džoukrovi, 1973) se zabývala zvláštním milostným trojúhelníkem a v *Banana bureddo no pudingu* (Puding z banánového chleba, 1977-1978) představila příběh o dívce, která si za přítele přeje mít homosexuála.^{24, 25}

V roce 1973 získala cenu Asociace japonských tvůrců příběhů za mangu Mimoza Jakata de Cukamaete (Lapená v domě Mimoza) a o 5 let později získala cenu nakladatelství Kodanša za *šódžo* mangu *Wata no kunihoši* (Bavlnková hvězda, 1978-1987). Jejím posledním oceněním je Kulturní cena Tezuky Osamua z roku 2008 za příběh v sérii *Gú-gú datte neko de aru* (Já kočka, Gúgú, 1996).²⁶

22 http://www.jpff.go.jp/JF_Contents/GetImage/img_pdf/jbn63.pdf?ContentNo=9&SubsystemNo=1&FileName=img_pdf/jbn63.pdf

23 http://matt-thorn.com/shoujo_manga/hagio_interview.php#back21

24 http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php

25 <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=4537>

26 <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=4537>

Debutový komiks Takemiji Keiko s názvem *Ringo no cumi* (Hřích jablka) otiskl roku 1968 časopis *Mágaretto* a v časopise *COM* vyhrála cenu pro nováčky. Je považována za průkopnici žánru *šónen-ai* s díly *Kaze to ki no uta* (Píseň větru a stromů, 1976), *Sanrúmi nite* (Ve skleníku, 1970), *Hensókjoku* (Hudební variace, 1976) či *Eden 2185* (Eden 2185, 1985). K jejím úspěšným dílům se řadí právě *šónen-ai* manga *Kaze to Ki no Uta* (Píseň větru a stromů, 1976-1984) a sci-fi *Čikjú e* (K Zemi, 1977-1980), za které obdržela cenu nakladatelství Šógakukan. Kromě toho od roku 2000 učí na Kjóto seika daigaku.²⁷

4.3.3.2 Vliv Tezuky na Čtyřiadvacátnice

Hlavní hrdince Tezukovy *Ribon no kiši*, jež se převléká za chlapce a má dvě duše, se podobá postava Teiokia v *Izuarónu densecu* (od Takemiji Keiko), která má dvě pohlaví a která se taktéž uchází o královský trůn. Zřejmá podobnost je i mezi princeznou Safirou a Ikedinou hrdinkou Oskar v *Bersaiju no bara*, která je jednak ženou vystupující jako mužský velitel hradní stráže a jednak součástí její uniformy jsou obepínavé bílé kalhoty, které nosila i Tezukova princezna inspirovaná Takarazukou.

Další Tezukova postava, Hekeru, dala vzniknout prototypu postavy kočičí dívky, která měla velký vliv na Óšimu Jumiko, což je velmi znatelné v její manze *Wata no kunihoši*. Tento komiks vypráví příběh kočičí dívky, která se zamiluje do člověka a věří, že až vyroste, tak se stane člověkem. Óšima učinila kočičí dívku hlavní postavou velkého počtu svých mang, čímž se zasloužila o zpopularizování prototypu této postavy *kemonomimi*.

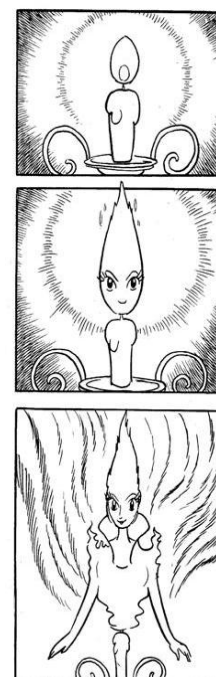
Tezuka do *šódžo* mangy také vnesl kreativnější kompozici rámečků a použití filmových technik (Schodt 1996, str. 25), které Čtyřiadvacátnice dále rozpracovaly. Jednou z Tezukových filmových technik bylo rozkreslení scény ukazující přibližující se postavu či objekt, čehož tyto autorky poté hojně využívaly k rozkreslení emocionálně nabitých výrazů postav, pomocí čehož docílily, že scéna měla větší psychologický dopad na čtenáře. Takovým příkladem může být scéna z *Onísama e*, kdy Ikeda Rijoko postupně přiblížila tvář plačící hrdinky, čímž čtenáře navedla k tomu, aby očima déle spočinul na detailech výrazu postavy.

²⁷ <http://tra-pro.com/BD/about.html>



obr. 8

Obr. 8, Ikeda, *Onísama e* (2. svazek); Ikeda 2002, str. 228



obr. 9

Obr. 9, Tezuka, *Ribon no kiši* (2. svazek); Tezuka 1977, str. 68

Při zachycení emotivních scén Tezuka používal také techniku deformace, kdy jsou objekty nakresleny ohnuté či nakloněné, čímž se inspirovala Ikeda i Takemija. Ikeda tuto techniku použila například ve scéně z *Onísama e*, kdy se snažila zachytit hloubku emocí pomocí naklánějící se lampy, která symbolizovala hrdinčinu bolest, pod jejíž vahou se „prohýbala“. Obdobným příkladem je scéna z *Izuarón densecu*, kdy v momentě odhalení tajemství se začne pod postavou prohýbat podlaha, což má na čtenáře působit tak, aby byl šokován z nově vyjevené informace a uvědomoval si váhu důsledků z ní plynoucích.



obr. 10



obr. 11



obr. 12

Obr. 10, Ikeda, *Onísama e* (2. svazek); Ikeda 2002, str. 137

Obr. 11, Tezuka, zdroj http://www.comicscube.com/2010/06/top-ten-most-influential-comics-artists_11.html

Obr. 12, Takemija, *Izuarón densecu*; Takemija 1984, str. 124

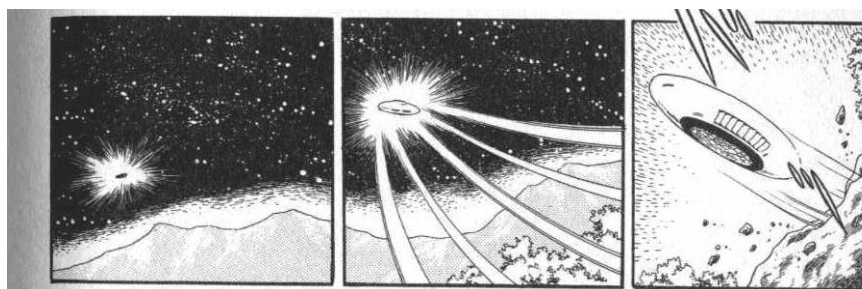
Tezukovy filmové techniky použila i Takemija Keiko v akčních scénách v *Andromeda sutorízu* a dále její velké panely, které uvádějí novou scénu, jsou také velmi podobné těm, které můžeme vidět v Tezukově tvorbě.



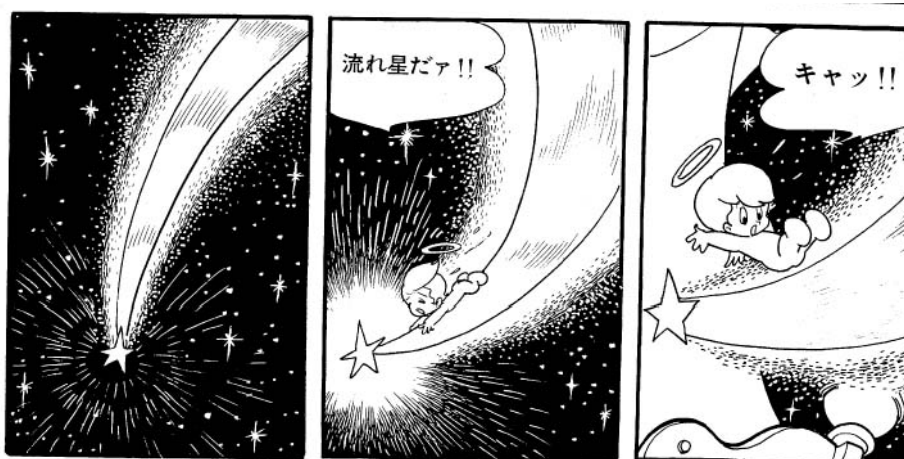
obr. 13



obr. 14



obr. 15



obr. 16

Obr. 13, Takemija, *Andromeda sutorízu* (3. svazek); Takemija 1999, str. 103

Obr. 15, Takemija, *Andromeda sutorízu* (3. svazek); Takemija 1999, str. 113

Obr. 14, Tezuka, *Džanguru taitei*; Schodt 1996, str. 269

Obr. 16, Tezuka, *Ribon no kiši*; Tezuka 1977, str. 12

Tezukova historická manga *Šinsengumi*²⁸, v které se hrdina Fukasa snaží najít vraha svého otce, byla tím, co přimělo Hagio, aby se vydala na dráhu komiksové autorky. Hagio od dětství četla některé Tezukovy komiksy, které nevnímala jako předmět bezmezného úcty, ale jako díla, která ji přiměla nad jednáním hrdinů uvažovat a zaujmout odlišný postoj od postav v daných komiksech. Hagio uvedla, že Tezuka ji inspiroval v oblasti tvorby příběhu a psychologizace postav. Během své profesionální kariéry se Hagio dále vracela k čtení Tezukových mang, když hledala inspirační zdroj. V případě Tóma no šinzó se ovšem jedná spíše o náhodnou podobnost příběhových prvků s Tezukovým *Šinsengumi*. (Lunning 2013, str. 303-304)

Šónen-ai příběh *Tóma no šinzó*, který je vystavěný na tématu homosexuální lásky a komplikovaných vztahů, se odehrává na německé chlapecké škole, kde mladík Tóma spáchá sebevraždu kvůli neopětované lásce ze strany Júriho, který nese emocionální a fyzické břímě (znásilnění v minulosti, rodinné a rasové problémy). Tato manga se zdá být podobná Tezukově manze *Šinsengumi* následujícími prvky: zasazení příběhu do striktně mužského prostředí, téma odloučení přátel/ milenců, hlavní hrdina v příběhu nezemře, načež se mu otevře možnost nové budoucnosti. Prvky samotné se zdají být podobné, ale Hagio s nimi nakládá jiným způsobem. Hagio používá chlapecký internát jako vymezený rámec pro svůj příběh, který je pomyslnou dělicí čarou mezi postavami a jejich závazky vůči společnosti, což nabízí bližší zkoumání niterných problémů a vztahů postav. Kdežto Tezuka si pro svůj komiks vybral část sociálního systému se závazky, k němuž hrdina začne chovat smíšené pocity a který je zdrojem jeho vzporu vůči konvenčním pravidlům, jež jsou překážkou jeho odhodlání dopadnout vraha svého otce. Instituce *šinsengumi* je v Tezukově komiksu podstatným sociálním faktorem, který vnáší do myšlenek hrdiny chaos a který hraje aktivní roli v příběhu. (Ibid., str. 304-306)

Dále Hagio také zaujímá jiný přístup k uchopení těla, které nevnímá jen jako materiální entitu, ale také jako psychologický/emocionální objekt, který je obrazem pro zranění a formování osobnosti. Psychická zranění Júriho jsou symbolicky znázorněna jizvami na zádech, která jsou připomínkou ztráty jeho křídel, jež jsou metaforou jeho důvěry a čistoty. Bolestivá minulost ho připravila o jeho vlastní já a schopnost věřit, tělo Júri je sexualizováno a feminizováno a jeho bolestivé vzpomínky na násilí jsou rozkresleny do několika rámečků a

28 *Šinsengumi* byla policejní složka, jejímž úkolem bylo potlačit skupiny v Kjótu, které vystupovaly proti šógunátu na konci období Edo.

často v různých kontextech. Naopak těla Fukasy a jeho kamaráda jsou vykreslena zjednodušeně a bez metaforického kontextu. Kromě toho si Tezuka počíná jiným způsobem také se zobrazením násilných scén, které nerozkresluje do sekvence několika rámečků, ale naopak je vsadí do jednoho panelu. (Ibid., str. 304-306)

Mangu *Šinsengumi* lze tedy interpretovat jako vzdor vůči tradičním pravidlům, věrnost vlastním hodnotám, hledání něčeho, čemu stojí za to věřit a vyřešení vnitřních psychologických konfliktů zpřetrháním pout (smrt milence, opuštění asociace). (Ibid., str. 305) Naproti tomu příběh *Tóma no šinzó* dává důraz na proměnlivost pohlavních rolí a na *šónen-ai*, což umožňuje čtenářkám číst příběh z různých úhlů pohledů, zaměřit se na zranitelnost těla muže a zkoumat zároveň přítomnou mužnost a ženskost postav. (Ibid., str. 307)

4.4 Tezukův přínos *šónen* a *seinen* manze

4.4.1 Tezukův vliv na poválečné autory *šónen* mangy

Tezuka v 50. letech motivoval mnoho mladých lidí k tomu, aby se vydali na dráhu tvůrců mangy. Mladí lidé toužící po dráze komiksového autora zasílali dopisy se svými kresbami Tezukovi s nadějí, že jejich schopnosti a talent Tezuka rozpozná a dá jim možnost, aby mu vypomáhali s jeho manga projekty. Mezi těmito mladými manga nadšenci, kteří vzhlíželi k Tezukovi, bylo i duo Fudžiko Fudžio. Toto mužské duo sestávalo z Abika Motoa a Fudžimota Hirošiho, kteří byli nejlepšimi kamarády se stejným stylem kresby. Jejich potenciálu si Tezuka všimnul po zhlédnutí manuskriptu komiksu, který mu zaslali, a brzy nato je začal využívat jako asistenty. Dalšími komiksovými autory, které oslovil s nabídkou výpomoci s jeho komiksy, byli například Išinomori Šótaró, Terada Hiroo, Fudžimoto Hiroši, Suzuki Šin'iči, Cunoda Džiró, kteří našli nové zázemí v dvoupodlažním činžovním domě jménem Tokiwasó, kde v jednu dobu vedle sebe pracovalo a žilo až 10 manga umělců. Někteří manga umělci, kteří Tezukovi vypomáhali, zde přímo žili a jiní do této budovy jen pracovně docházeli. (Power 2009, str. 90-91)

Tezuka hnán soutěživostí, snahou uspokojit fanoušky a vlastními ambicemi, si po mnoho let bral na svá bedra příliš mnoho manga projektů. A ačkoliv patřil k těm nejrychleji kreslícím komiksovým autorům (za což zčásti vděčil své technice kresby založené na

elipsách) a vynákladal maximální úsilí, tak nestačil práci na všech svých projektech zvládat. (Schodt 2007, str. 44-45)

Tezuka byl perfekcionista, který měl na starost většinu úkolů při tvorbě mangy (vymyšlení příběhu, kresba tužkou a tuší), a své asistenty nechal kreslit pozadí (např. Tezukův asistent Išinomori byl znám pro šrafované pozadí), začerňovat určité plochy, kreslit rámečky a dělat jen drobné úpravy. Jelikož s těmito komiksovými autory pracoval pravidelně, tak se mezi nimi vyvinula velmi efektivní komunikace založená na zkratkách a kódech, které Tezuka používal pro předání potřebných informací svým asistentům. Pomocí kódů Tezuka mohl sdělit, jakým stylem má být vyhotovené pozadí nebo která část komiksu se má editovat. (Ibid., str. 45)

Tímto dal Tezuka vzniknout tzv. systému dělby práce, kdy úspěšný komiksový autor využívá asistentů, kteří mu pomáhají zkompletovat 300-400 stránek mangy měsíčně a splnit tak kvóty zadané vydavateli. (Ibid., str. 45-46)

Mladí manga umělci považovali za čest, když jim byla nabídnuta spolupráce s Tezukou (v mnoha případech za minimální výdělek), a zároveň s tím získali kontakty a příležitost pro budování své pozdější kariéry, protože se skrze Tezuku setkávali s editory a nakladateli. Tezukovi výpomocní komiksoví autoři se pak stali mnohdy sami úspěšnými komiksovými autory a podíleli se na rozvoji mangy ve formě dlouhého příběhu se silnou dějovou linkou. (Ibid., str. 45)

4.4.1.1 Fudžiko Fudžio

Tezuka toto duo uchvátil svým hitem *Šintakaradžima*, v kterém je fascinovalo využití filmových technik a kromě toho je oslovilo i to, že název komiksu byl napsaný v latině (*Shintakarajima*).²⁹ Tito dobří kamarádi k Tezukovi velmi vzhlíželi, a proto spolupráce s Tezukou byla pro ně splněným snem.

Duo Fudžiko Fudžio se dostalo do podvědomí lidí hlavně se svým kočičím robotem Doraemonem, který se stal oblíbeným hrdinou mnoha dětí po celém světě a v 80. letech japonskou národní ikonou. Hlavní hrdina mangy pro děti z roku 1970 je modrý robot z budoucnosti, který je vybaven „*infračervenými očima, fousky s funkcí radaru, břišní kapsou*

29 <http://shinsho.shueisha.co.jp/kotoba/tachiyomi/121202.html#1>

sloužící jako úschovna pro mnohá důmyslná zařízení a atomovým reaktorem“ (Schodt 1996, str. 216) Dětem se líbí také z toho důvodu, že se dostává do humorných situací a že působí jemně a optimisticky. (Ibid., str. 217)

Fudžiko F. Fudžio se domnívá, že úspěch *Doraemona* se zakládal na premise „dosazení neobvyklého objektu do normálního, dobře známého prostředí“, kterou si již vyzkoušeli v manze *Obake no Q-taró* (Malý duch Q taró, 1964) o interakcích roztomilého ducha s normální rodinou. Doraemon se řadí do subžánru „manga s plněním přání“, což ve své podstatě se také jeví jako atraktivní pro čtenáře, kteří své vlastní tužby mohou určitým způsobem uspokojit právě skrze tuto sci-fi komedii. Asi největším kouzlem Doraemona jsou „kamkoliv vedoucí dveře“, které umožňují přemístit se na jakékoliv místo, což je sdíleným přáním mnoha čtenářů. (Ibid., str. 217-218)

Popularitu kočičího robota a jeho lidského kamaráda Nobity dokládá více jak 45 manga knih, které jsou kompilací komiksových epizod, velké množství vedlejších příběhů, *anime* seriál, nespočet *anime* filmů a také fakt, že Doraemon byl jedním z prvních japonských komiksů, který slavil velký ohlas v zahraničí. (Ibid., str. 218-219)

Tito dva dobří kamarádi společně pracovali na scénáři i kresbě a po dlouhou dobu sdíleli stejné ambice a cíle, ale postupem času se začali kreativně rozcházet. Pseudonym používali od roku 1954 do roku 1987³⁰, kdy se rozhodli publikovat zvlášť pod jmény Fudžiko Fudžio (A) a Fudžiko F. Fudžio. (Ibid., str. 215)

Pokud komiksový autor pracoval pod Tezukou a pomáhal mu s jeho komiksy, tak bylo nevyhnutelné, aby daný autor nebyl Tezukou a jeho tvorbou ovlivněn. Kresba tohoto dua proto také velmi připomíná kresbu Tezuky, která se vyznačuje oblými linkami, zveličením některých charakteristických rysů a prvků postav, které působí roztomile, důrazem na pohybové scény a použitím filmových technik. Například postava Tamaa z *Tecuwan Atomu* připomíná Nobita z *Doraemona* a Doraemon je stejně jako Atomu robotem, který byl součástí boomu robotích hrdinů.

30 <http://www.jref.com/travel/doraemon-museum/>

Išinomori bývá s Tezukou často spojován kvůli dlouhé spolupráci (na komiksových i animátorských projektech) a pro svůj podobný styl založený na kreslených postavičkách (se zakulacenými tvary) a dynamickém pohybu. Išinomoriho postavy jsou stejně jako u Tezuky vyvedeny v elipsoidních tvarech, s přehnaným důrazem na některé lidské rysy či jejich osobní předměty (zvětšený nos, velké boty), které tak připomínají kresbu např. *Pepka námořníka*. Mimo jiné vzhled Išinomoriho postav má také v sobě Tezukův rukopis – např. mnoho postav ze *Saibógu 009* vypadá jako výsledná kombinace několika prvků typických pro Tezukovy postavy (postava 009 připomíná roztomilou tvář Tezukova robota Atomu s účesem Óšimy z *Nambá 7*, postava 002 se hákovitým nosem a zahnutým účesem podobá hodně variantě dr.Tenmy, postava 003 vypadá jako hrdinka z Tezukových *šódžo* mang) nebo postava robota již na obálce mangy *Učú tecudžin kjodain* (Vesmírní Iron Men Kjodain, 1976) silně připomíná roboty z Tezukova *Tecuwan Atomu*. Kromě toho Išinomoriho kresby zobrazující pohyb objektu (např. auta) také silně čerpají z Tezukových dynamických scén.



obr. 19



obr. 20



obr. 21

Obr. 19, Išinomori, *Saibógu 009*, zdroj:

http://mangafox.me/manga/cyborg_009/v01/c000/4.html

Obr. 20, Tezuka, *Nambá 7*, zdroj: <http://tezukaosamu.net/en/manga/324.html>

Obr. 21, Tezuka, *Tecuwan Atomu*, zdroj: <http://www.internationalhero.co.uk/a/astroboy.htm>



obr. 22



obr. 23



obr. 24

Obr. 22, Išinomori Šótaró, *Saibógu 009*, zdroj:

http://mangafox.me/manga/cyborg_009/v01/c000/4.html

Obr. 23, 24, Tezuka Osamu, *Tecuwan Atomu*, zdroj:

<http://tezukaosamu.net/jp/character/478.html>

Mimojiné Išinomoriho manga *Džinzónigen Kikaider* (Android Kikaider, 1972) o humanoidním robotovi ve stylu Pinocchia byl inspirován Tezukovým *Tecuwan Atomu*.³²

Išinomori, přezdívaný král mangy, se pochopitelně svou tvorbou od Tezuky také odlišuje a to především důrazem na napjaté scény a sekvenci akčních momentů. Tezuka se naopak soustředí na rozvoj charakteru postavy a emocionální dopad příběhu na čtenáře.

4.4.2 Tezukův vliv na *seinen* mangy

4.4.2.1 Vzájemné ovlivnění Tezuky a *gekigy*

Na konci 50. let se objevili tvůrci mangy, kteří kreslili komiksy realističtější a kteří nechtěli být asociováni s mangou, pro kterou byla Tezukova tvorba synonymem. Mezi průkopníky nového (realističtějšího) komiksu *gekiga* (neboli dramatické obrázky) se řadí Tacumi Jošihiro, Išikawa Fumijasu, Sakurai Masaiči či Jamamori Susumu, kteří se ve svých komiksech soustředili na kontroverzní či tabuizovaná témata, a pro něž byla typická kresba s „lámanými“ linkami a větším důrazem na stínování. *Gekiga* příběhy, které byly vážnějšího, temnějšího a drsnějšího rázu, se rozšířily mezi staršími teenagery díky knihkupectvím, která tyto komiksy půjčovala. (Power, str. 95-96)

³² <http://comicsalliance.com/shotaro-ishinomori-manga-art-awesome/>

Tezuka byl s hnutím *gekiga* umělců dobře obeznámen, jelikož mu byl zaslán jejich manifest a protože se bez přestání zajímal o všeobecné dění. Tezuka tak viděl, že *gekiga*, upřednostňující realismus s emocionálním dopadem na čtenáře, se těšila velké oblibě nejen mezi jeho asistenty, ale i mezi mladými lidmi, kteří toužili po příbězích, které by byly bližší jejich věku (období přechodu z dětství do dospělosti) a pořádku nové doby.

Tezuka vida měnící se vkus a zájem čtenářů byl nucen kreslit komiksy s větší dávkou realismu, což můžeme vidět v jeho *seinen* mangách, kde použil umírněnější styl *gekigy* a zaměřil se především na problémy ve společnosti, kterým Japonci čelili krátce po válce. Jeho hrdinové v těchto dílech se tak museli například vypořádat s vlastní dezorientující identitou (*Aporo no uta*, *Rudovihi B*, *Bomba!*), sebe-destruktivním odvržením etických pravidel (*Ningen končúki*, *Cumi to bacu*) či se naopak snažili dojít *probuzení* (*Hi no tori*, *Budda*).³³

4.4.2.2 Tezukova *otona* a *seinen* manga

Vydáním dvou krátkých komiksů (*Končú šódžo no hóróki*, *Dai san teikoku no hókai*) v roce 1955 se Tezuka začal podílet na tvorbě mangy pro dospělé. Pro tyto komiksy bylo charakteristické, že mnoho částí komiksu se nacházelo mimo rámečky, text byl použit jako komentář a jeho kresba sestávala z lámaných linek. Tyto Tezukovy počiny se lišily od jeho předcházejících mang pro děti jednak vážností tématu (pokus o sebevraždu, diktátor monitorující každý pohyb člověka) a jednak kresbou, která byla v ostrém kontrastu s jeho předchozím stylem plynule přecházejících zakulacených linek. (Power 2009, str. 141)

Za Tezukovu první *otona* mangu se považuje však až *Zókin to hóseki* (Hadry a šperky) z roku 1957, kde hlavní hrdinka, získá schopnost měnit vzhled, když je sražena autem. Jeho dalšími úspěšnými počiny byly *Hjótan Komako* (Komako jako oheň a led, 1957-1958) a *Šúkan tantei tódžó* (Přichází týdenní detektiv, 1959). (Ibid., str. 141)

V polovině 60. let poválečná generace již dosáhla dospělosti, na což Tezuka musel vzít ohled a pozměnit svoji tvorbu, aby byla atraktivní pro čtenáře v raném produktivním věku. Změna jeho stylu se projevila po vydání *Ningendomo acumare!* (Lidé, shromážděte se!, 1968) a to tím, že jeho *otona* díla, která byla dříve hlavně cynická, začala mít více erotický a komický podtón, jenž odlehčoval příběh. Příkladem jeho erotické *otona* mangy je *Núidian*

³³ http://www.philipbrophy.com/projects/rstff/TezukasGekiga_J.html

rettó (Nudistické retro, 1968), v které je pravidlem, že všichni musí být nazí. (Ibid., str. 143)

Tezuka se na přelomu 60. a 70. let chtěl zaměřit na humor, který by použil v manze pro dospělé, protože nebyl spokojen se stavem příběhové mangy a *gekigy*, které se odvíjely podobně jako film. V *Suppon monogatari* dále dodává: „*Pracovat s vtipy pro dospělé, satirou a ironií bylo pro mě očišťující.*“ (Ibid., str. 143) Prvky, kterými se Tezukova *otona* manga vyznačovala (absurdní vtipy, nahota a suchý humor), se však začaly objevovat i v jeho dalších dílech, která však nespádala do této kategorie. (Ibid., str. 143)

Jeho manga pro mladé dospělé (*seinen* manga) byla naopak dramatického rázu, s dynamickou kresbou ovlivněnou filmem a umožnila mu probádat témata s větší komplexností. Tezukův *seinen* komiks *Kirihito sanku* (Chvála Kirihita, 1970), který se stal předmětem mnohých diskuzí, se točí okolo etických pravidel, moci spojenou s kontakty ve světě medicíny a představách lidí o tom, co je normální a humánní. *Kirihito sanku* má fantaskní námět nemoci monmó, která způsobuje, že se lidé mění v psy. (Ibid., str. 145-146)

Dalším významnou Tezukovou *seinen* mangou je *Hi no tori* (Fénix), kterou Tezuka označoval za své celoživotní dílo, jelikož se tomuto projektu věnoval od roku 1954 až do své smrti roku 1989 (nejhodnotnější část Fénixe vycházela v experimentálním časopise *COM* v letech 1967-1972). Manga *Hi no Tori* se skládá z 12 samostatných příběhů, jež spojuje téma hledání nesmrtelnosti v podobě fénixe. Člověk, kterému se podaří najít bájnýho ptáka a vypít jeho krev, se stane nesmrtelným. Příběhy se odehrávají ve všech časových rovinách (minulosti, přítomnosti, budoucnosti), zabývají se zrozením, smrtí či přežitím a soustředí se na různé filozofické otázky, karmu, buddhistické myšlenky nebo japonskou historii. (Schodt 1996, str. 262-263, 266, 268)

4.4.2.3 Tezukův vliv na pozdější komiksové autory

Z pozdějších komiksových autorů, kteří byli silně ovlivněni Tezukou, je významnou osobností Urasawa Naoki (*1960), který získal hlavní cenu nakladatelství Šógakukan a Tezukovu kulturní cenu právě za remake Tezukovy mangy *Tecuwau Atomu*, *Pluto*.³⁴ Tento komiksový autor, který dále získal ocenění za díla *Monster* (Monstrum, 1994-2001) nebo

34 http://www.oricon.co.jp/prof/artist/194166/?cat_id=n_sheet1007152142

Jawara (Jawara, 1986-1993), se v anketě o autora, který nejvíce změnil manga historii, umístil na 10. místě.³⁵

Příběh *Tecuwan Atomu* se dočkal mnoha různých komiksových či filmových zpracování a remaků, ale jen hrstku z nich lze označit za opravdu zdařilé. Příkladem úspěšného nového zpracování příběhu o malém robotovi je seinen manga *Pluto* Urasawy Naokiho, která získala několik cen, z nichž nejvýznamnější je Kulturní cena Tezuky Osamua z roku 2005³⁶. Tato manga, na které spolupracovala i Tezukou založená společnost Tezuka purodakušon a Tezukův nejstarší syn Makoto, vycházela v letech 2003 až 2009 v časopise *Biggu Komikku Oridžinaru* a později byla vydána v sérii o 8 manga knihách.³⁷

Postava Pluta, velkého železného robota s rohy a červenými pruhy na tváři, se poprvé objevila v příběhu *Nejlepší robot na světě* v Tezukově manze *Tecuwan Atomu*, kde jeho úkolem jakožto velmi silného robota bylo zapojovat se do soubojů, v kterých ničil další silné roboty. Ačkoliv boje na život a na smrt s nejsilnějšími roboty jsou hlavním tématem příběhu o tomto vražedném robotovi, tak Tezuka se pokusil ukázat i jeho skrytou, citově laděnou, stránku, když ho nechal navázat vztah s Atomovou sestrou. Nakonec se mu však vyhledávání nejsilnějších robotů stane osudným, když je na konci příběhu ze světa sprovozen nepřátelským robotem jménem Bora.³⁸

Urasawův *Pluto* je však temnější a komplikovanější postavou, protože zabíjí nejen roboty, ale i lidi, jejichž mrtvoly zanechává s předměty zabodnutými do hlavy imitujícími rohy. Příběh o robotovi pojmenovaném po bohu podsvětí je v podání Urasawy napínavým detektivním dobrodružstvím s psychologickým námětem. S psychologickou hloubkou postav je čtenář konfrontován již v první kapitole mangy, když se dozví pravdu o inspektoru Europólu Gesichtovi, který vyšetřuje záhadná úmrtí. Gesicht je ve skutečnosti robotem, který si nese z minulosti trauma spojené s lidmi. Na čtenáři zanechá silný dojem i emocionálně laděná scéna, kdy inspektor Gesicht sdělí ženě-robotovi, že její manžel-robot „zemřel“ a zdali si přeje, aby jí vymazal vzpomínky na jejího chotě.³⁹

³⁵ <http://www.oricon.co.jp/news/78202/full/>

³⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Tezuka_Osamu_Cultural_Prize

³⁷ <http://www.astroboy-online.com/wiki/pluto>

³⁸ <http://astroboy.wikia.com/wiki/Pluto>

³⁹ <http://www.mangareader.net/126/pluto.html>

Stejně jako Tezuka, Urasawa tíhnul k mnohým formám umění^{40,41}, a proto i manga *Pluto* obsahuje filmové a hudební reference. Čtenář znalý děl obou komiksových autorů může objevit i určité narážky na další Tezukovy postavy (např. doktor, který prováděl oční operaci pana Duncana, může být narážkou na *Burakku Džakku*).

Jak lze však předpokládat, Urasawova kresba Tezukových postav, které se v manze *Pluto* objeví, je jiná (ostřejší rysy, kosé úhly, snaha o realističtější vyobrazení s více detaily a stínováním).⁴²



obr. 25

Obr. 25, srovnání vzhledu postav z mang *Tecuwan Atomu* a *Pluto*; zdroj:

http://comicpusher.blogspot.cz/2013_05_01_archive.html

40 http://spi-net.jp/spi/inspi_diary/urasawa_sakka.htm

41 http://www.shinjukuloft.com/galaxy/archive/e/2008/post_143.php

42 <http://www.mangareader.net/126/pluto.html>

5. Tezukův přínos japonské animaci

5.1 Průřez historií japonské animované tvorby

Nejstarší dochovanou japonskou animací je třisekundový šot *Kacudó šašin* (Pohybující se obrázky)⁴³, v kterém se ukáže námořník, jenž nejprve napíše znaky slovní spojení *kacudó šašin* a poté, co se otočí k divákovi, si sundá čepici a ukloní se.⁴⁴ O tomto krátkém filmu se soudí, že byl vyroben mezi léty 1907 až 1911⁴⁵ a že nebyl určen pro reklamu jako většina filmových projektů té doby, ale pro osobní účely.⁴⁶

K roku 1916 se datuje první japonský animovaný film, *Imokawa Keizó genkanban no maki* (*Imokawa Keizó, pan domácí*), který měl na starost karikaturista Šimokawa Hekoten (1892-1973), jenž by znám pro své experimenty se snímáním obrázků kreslených křídou na tabuli, ze kterých následně vytvářel film. K dalším osobnostem japonského raného animovaného filmu patří Kóči Džun'iči (1886-1970), jež byl technicky nejzdatnějším animátorem své doby, a Kitajama Seitaró (1888-1945), který pro své animátorské projekty nacházel inspiraci v lidových příbězích. (Power 2009, str. 128-129)

Významnou osobností japonské animace byl Ófudži Šinró, který ve 20. letech vynalezl metodu *čijogami eiga*, která využívala pro animaci japonských panenek *čijogami*. Za své pozdější filmy *Kudžira* (Velryba, 1950) a *Júrei sen* (Lod' duchů, 1953) získal ocenění na filmovém festivalu v Cannes. (Ibid., str. 129)

V japonských kinech byly uváděny častěji zahraniční animované filmy, které byly levnější a po technické stránce zdařilejší (ozvučeny, plynulejší pohyb), a byly tak téměř nedostižnou konkurencí pro japonské animované filmy. Japonští animátoři se většinou museli zaměřit na filmy výchovné (jejichž produkce se rozmohla ve 20. letech) či filmy určené pro politické účely na objednávku. Situace se zlepšila ve 30. letech, kdy výrobci v Japonsku mohli začít filmové pásy vyrábět masově, což znamenalo nižší náklady pro animátory. Vojensky neklidná atmosféra této doby taktéž znamenalo potlačení importu zahraničních mediálních produktů a naopak preferování domácích filmů, které postupně začaly být politicky a válečně motivované. Z období války se za významný snímek považuje film společnosti Šóčiku zvaný *Momotaró umi no šinpei* (Momotaró, svatý voják moře, 1944),

43 <http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-08-07/oldest-anime-found>

44 <https://www.youtube.com/watch?v=4DMQx0dTqbs>

45 Lopez, Antonio, Published proceedings, Confia, (International Conference on Illustration and Animation), 2012, str. 584

46 Matsumoto, Natsuki, 映画渡来前後の家庭用映像機器, 2011, str.116-117 (opravit)

který se pyšnil technickými inovacemi a uměleckou vytříbeností. (Ibid., str. 129-130)

První japonský celovečerní *anime* film, *Hakudžaden* (Legenda o bílém hadu)^{47, 48} byl představen roku 1958 významným studiem Tóei dóga, které vzniklo roku 1948, a navazující animátorskou tvorbu druhé poloviny 20. století značně ovlivnili režiséři Mijazaki Hajao, který stojí za hity jako *Mononoke hime* či *Kaze no tani no Naušika*,⁴⁹ a Ošii Mamoru, známý pro *Kókaku Kidótai*.^{50,51}

5.2 Vliv Walta Disneyho na Tezukovu tvorbu

Tezukův tatínek byl velký filmový nadšenec, který vlastnil domácí projektor (Pathé Baby), a tak Tezuka již od malička měl možnost sledovat filmy s Chaplinem, Mickey Mousem či Pepkem námořníkem, které byly součástí tatínkovy sbírky filmů. (Schodt 2007, str. 57)

V souvislosti s Mickey Mousem Tezuka uvedl, že byl fascinován tím, že Disneymu myšákovi jsou vždy vidět obě uši, ať jej divák vidí z jakéhokoliv úhlu. Tezukovo okouzlení populárním Disneyho hrdinou poté proniklo i do jeho tvorby, protože Mickey Mousem je silně inspirován i jeho robot Atomu, kterému jsou také vždy vidět dva jeho růžky na hlavě. Atomu stejně jako Mickey Mouse nenosí žádné tričko či vestu (horní polovinu těla má bez oblečení), dolní polovinu těla má zakrytou trenýrkami a na nohou má designově stejné botičky, které se od těch myšákových odlišují jen barvou. Dále robot Atomu i Mickey Mouse jsou malé postavy, které vypadají roztomile. Kromě toho obě postavičky nemají pět prstů, ale pouze čtyři. Disney nekreslil Mickey Mouse s 5 prsty z toho důvodu, že kdyby pohyboval rukou, tak by to budilo dojem, že má šest prstů, a vypadalo by to tudíž podivně. Disneyho myší hrdina nemusel mít pět prstů, protože se jednalo o zvíře, ale u Tezukova malého robota, který měl připomínat skutečného člověka, byl počet prstů důležitý. Kvůli nespokojenosti fanoušků byl Tezuka donucen k tomu, aby začal kreslit Atomu s pěti prsty. (Tezuka 2000, str. 110-112)

Walt Disney byl pro Tezuku idolem, kterého obdivoval nejen pro jeho fantazii, ale také pro jeho nápad, jak snížit náklady a zkrátit čas potřebný pro výrobu filmu. V minulosti bylo

47 <http://www.imdb.com/title/tt0051694/>

48 <http://www.toei-anim.co.jp/corporate/prof/history.html>

49 http://www.imdb.com/name/nm0594503/?ref_=nv_sr_1

50 http://www.imdb.com/name/nm0651900/?ref_=tt_ov_dr

51 <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>

potřeba 24 obrázků pro 1 sekundu filmu, což však při kreslení rukou trvalo velmi dlouhou dobu, ale Disney se rozhodl místo 24 obrázků kreslit pouhých 12 obrázků tak, aby to zdánlivě vypadalo, že se obraz stále hýbe. Když se však v 60. letech Tezuka rozhodl použít Disneyho trik a vytvořit 24 minutové *anime* o 1 200 obrázcích, dočkal se velkého zklamání, neboť některé objekty ve filmu se nehýbaly nebo docházelo k zasekávání obrazu. Do té doby byly animace doménou společnosti Tóei animéšon a dalších filmových studií, která si však mohla dovolit nešetřit na rozpočtu. Naproti tomu Tezuka, který se chtěl věnovat animaci již od 40. let, však musel být s finančními prostředky opatrný. Dospěl však k závěru, že není až tak důležité, zda se obraz bezchybně hýbe, ale zda obrázky použité pro film jsou schopny předat poselství příběhu divákovi. Mezi Tezukovou animátorskou tvorbou tak najdeme i filmy, v kterých se obraz hýbe jen minimálně. (Tezuka 2000, str. 115-120)

5.3 Tezukova animátorská činnost

Roku 1958 se Tezukovi naskytla první příležitost na poli animace, když mu společnost Tóei dóga nabídla spolupráci na filmu *Saijúki* (Zápisky z cesty na západ) podle jeho mangy *Boku no Songoku* (Můj Songoku, 1952-1959). Tezuka se na filmu podílel jako tvůrce manga předlohy a kresleného scénáře, čímž mu bylo umožněno provést některé změny v příběhu. Tezuka byl ale zklamán, že nebyl vedoucím projektu, který měl hlavní slovo ohledně změn. Tezuka si například přál změnit závěr filmu, aby příběh nekončil happyendem, což mu však bylo zamítnuto. Výsledek spolupráce s Tóei dóga byl pro Tezuku spíše zklamáním, ačkoliv si film získal pozornost i na mezinárodní scéně. Film se totiž roku 1960 pod názvem *Alakazam the Great* začal promítat v amerických kinech, kde se stal hitem, a následně dokonce získal několik ocenění. (Power 2009, str. 131)

O rok později se Tezuka již mohl pochlubit svým vlastním animačním studiem, Tezuka dóga gaiša, k jehož založení mu pomohly zkušenosti nabyté u Tóei dóga. Roku 1962 Tezukovo studio, nyní přejmenované na Muši purodakušon, dokončilo svůj první projekt s názvem *Aru mačikado no monogatari* (Příběh kouta ulice, 1962), za který získal významnou cenu Ófudži a dvě větší ocenění na domácí půdě. Tento 30minutový film vypráví příběh holčičky hledající svého plyšového medvídky, kterého jí odnesly myši, přináší zajímavou interpretaci pouličních plakátů vyvěšených v jednom malém městečku. Příběh z kouta ulice je němým filmem, který na diváka působí jako vizuální báseň. (Ibid., str. 131-132)

Dalším důležitým Tezukovým projektem byl animovaný seriál *Tecuwan Atomu* (1963-1966), což byl první japonský animovaný seriál vysílaný každý týden na kanálu Fudži terebidžon, kde si získala srdce mnoha diváků. Při tvorbě tohoto *anime* o malém robotím hrdinovi bylo potřeba udržet náklady na nejnižší možné úrovni, a proto Tezukův animační tým přišel s následujícími úspornými technikami:

1. nasnímání pouze jednoho obrázku na 3 snímky filmu, aby se vytvořila iluze pohybujícího se obrazu
2. použití pouze jednoho obrázku s nehybnou kresbou při bližším či oddáleném záběru na tvář
3. přibližování či oddalování záběru na tvář ručním posouváním obrázku pod kamerou, aby se vytvořila iluze pohybu pomocí jediného obrázku
4. nasnímání jedné krátké sekvence zanimovaných obrázků a poté opakování tohoto procesu za současného posouvání obrázku s pozadím
5. při animaci pohybu rukou či nohou je potřeba animovat pouze tu část, která se má hýbat (nehýbající se části zůstaly bez změny)
6. samostatně animovat ústa postavy a danou kresbu nakreslit v náznacích/zjednodušeně (ukázat pouze pusu zavřenou, mírně otevřenou a více otevřenou, jako by postava mluvila)
7. vytvoření systému „banky“ pro úschovu obrázků, které se mohly používat opakovaně, čímž se docílilo snížení potřebného počtu nových obrázků
8. používání několika kratších záběrů místo dlouhých záběrů vyžadujících více pohybu (Schodt, Frederik, *The Astro Boy Essays*, Stone Bridge Press, California, 2007, str. 71-72)

Především díky systému úschovné „banky“, kdy se stejné obrázky používaly v seriálu opakovaně (divák viděl stejnou scénu v seriálu několikrát), se Tezukovi podařilo ušetřit nemalou částku peněz. Systém banky spolu s dalšími úspornými technikami vdechly tomuto *anime* osobitého ducha, ale s postupem času se ozývalo čím dál více hlasů, které si stěžovaly na nedostatky tohoto *anime* plynoucí právě z těchto technik. I samotný Tezuka začal být tímto projektem frustrován, protože kvůli celkovému vytížení začal nad ním ztrácet kontrolu. Pro tento animovaný seriál bylo potřeba vymýšlet nové a nové epizody každý týden, jelikož *anime* brzo manga předlohu vyčerpalo, a Tezuku tak trápilo, že se *anime* Tecuwan Atomu stalo svébytným produktem, který nakonec s jeho mangou měl jen málo společného. Zklamání z toho, že *anime* Tecuwan Atomu se přeměnilo na hon za penězi, nikoliv za kvalitně

odvedenou prací (v rámci možností), nakonec vedlo k tomu, že Tezuka roztomilého robota na konci série zabil. (Power 2009, str. 133-135)

Následovaly další projekty jako *Ginga Šónen Tai* (Oddíl galaktických chlapců, 1963-1965) pro jehož animaci bylo použito skutečných loutek, a *Džanguru taitei* (Vládce džungle, 1965), jenž byl první barevnou *anime* sérií v Japonsku. *Ribon no kiši* (Rytíř s mašlí) bylo na nějakou dobu posledním *anime* natočeným podle Tezukovy komiksové předlohy, jelikož poté se Muši purodakušon zaměřilo na projekty z širšího okruhu žánrů a stylů (např. podle Kawasakiho *gekigy Animaru I*). (Ibid., str. 134-135)

Tezukovo studium se podílelo i na tvorbě experimentálních filmů, které byly cíleny na vzdělané dospělé publikum, a to zejména Tezukovým snímkem *Tenrankai no e* (Obrázky z výstavy) z roku 1967. Tento experimentální snímek, který se skládal z 10 na sobě nezávislých epizod lišících se stylem, mu vynesl druhé ocenění Ófudži. (Ibid., str. 136-137)

Muši prodakušon se dále zviditelnilo dvěma divadelními celovečerními filmy (*Senja ičija monogatari* – 1969, *Kureopatora* – 1970), kterými se zasadilo o to, že *animerama* filmy začaly být viděny také jako snímky prozkoumávající erotismus a přinášející humor pro dospělé. (Ibid., str. 137)

Muši purodakušon začala jako malá firma o 6 zaměstnancích, která se v polovině 60. rozrostla do společnosti o více jak 250 zaměstnancích. S neklesajícím pracovním vytížením mangou Tezuka ztrácel kontrolu nad mnohými animátorskými projekty a stále častěji se dostával s produkčním týmem do sporů. Situaci zhoršoval také narůstající dluh Muši purodakušon, kvůli čemuž byl nakonec donucen z firmy vystoupit. Finanční situace bývalého Tezukova studia byla již natolik neúnosná, že se firma projektem *Wansakun* (Wansan) roku 1973 musela rozloučit s další působností a zanikla. (Ibid., str. 134, 136-138)

Tezuka se však nenechal odradit krachem Muši purodakušon a později založil novou firmu, Tezuka purodakušin, se kterou se roku 1978 představil prvním dvouhodinovým televizním *anime* speciálem. Osmdesátá léta se nesla ve znamení Tezukových nejznámějších animovaných filmů, *Džanpingu* (Skákání, 1984) a *Onboro firumu* (Poškozený film, 1985), které mu vynesly několik ocenění na domácí scéně i v zahraničí. První snímek představuje holčičku, která neustále skáče po cestě, až se dostane do pekla. Tento krátký film je

pozoruhodný použitím perspektivy (bez využití počítačové grafiky)⁵². Druhý Tezukův *anime* speciál se odehrává na starém americkém západě, kde kovboj kromě nástrah, které mu staví do cesty samotný film, si musí poradit s dalším kovbojem, který se zamiloval do ženy, již zachránil zpod kol vlaku.⁵³(Ibid., str. 138)

Tezuka se svými inovačními technikami a různými experimenty silně ovlivnil japonskou animaci a podařilo se mu položit základy dnešní japonské animace díky své firmě Muši purodakušon, která vyhledávala a vychovávala mladé talentované lidi, kteří se později stali stěžejními osobnostmi japonské animace. Mezi těmito lidmi, kteří spolupracovali s Tezukou v Muši purodakušon byl například Taró Rin (režie anime *Galaxy Express 999* z roku 1979, *Final Fantasy* z roku 1999), Jamamoto Eiiči, Jusaku Sakamoto (režisérská činnost), Tomino Jošiuki (režisér většiny epizod *Tecuwan Atomu* a poté režie anime *Gundam*) nebo Dezaki Osamu (*Ašita no Joe*). (Ibid., str. 139; Schodt 2007, str. 73)

52 http://www.imdb.com/title/tt0087521/?ref_=nm_flmg_wr_44

53 <https://www.youtube.com/watch?v=KbUYVVmWESg>

6. Závěr

Tezuka Osamu se svými více jak 700 komiksy nesmazatelně vryl do mysli mnoha čtenářů, ovlivnil celé generace komiksových autorů, zasadil se o rozšíření tematické nabídky mangy a podařilo se mu také probudit zájem o mangu u dospělých čtenářů. Tezuka byl autorem mnoha úspěšných mang, z nichž můžeme jmenovat díla jako *Tecuwān Atomu*, *Džanguru taitei*, *Black Jack*, *Adorufu ni cugu*, *Hi no tori*, za což vděčil svému výjimečnému vypravěčskému umění a schopnosti přicházet neustále s novými a zajímavými nápady, které oslovovaly čtenáře.

Tezuka byl na poli mangy důležitý především tím, že vtiskl manze podobu dlouhého komiksového příběhu vydávaného na pokračování (o jehož pozdější rozvoj se zasloužili i další komiksoví autoři) a že svými průkopnickými technikami obohatil repertoár vyjadřovacích prostředků mangy. Tezuka ve svých komiksech využil plný potenciál tzv. filmových technik (různé kamerové záběry, přiblížení a oddálení, rozkreslení dynamických scén, deformace objektů a pozadí v dynamických či emocionálních scénách), které spojil s volnějším použitím panelů, které různě nakláněl nebo u nich měnil jejich tvar a velikost, čímž umocnil celkový efekt. Tento vliv je především patrný u Išimoriho Šótaróa, který po několik let pracoval jako Tezukův asistent.

Další Tezukovou inovací bylo představení vizuální symboliky v manze, pod kterou se například rozumí tzv. pohybové linky (linky znázorňující rychlost pohybu) nebo symboly vyjadřující emocii či seznamující čtenáře s doplňující informací (např. kapička potu může znamenat překvapení, zvukomalebné slovo „šín“ označuje ticho). V souvislosti s touto symbolikou se Tezuka snažil o vyšší úroveň psychologizace svých postav, jejichž oči kreslil se zábleskem (který značil sebeuvědomění) a takovým způsobem, aby vystihovaly charakter daného hrdiny. Tezuka byl schopen mimo jiné i velmi věrně zachytit výraz ve tváři, který vystihoval duševní rozpoložení postavy, čímž zvýšil výpovědní hodnotu obrázku a obešel se bez bez upřesňujících komentářů.

Tezukova tvorba je dále charakteristická využíváním systému hvězd (v jehož rámci jsou postavy-hvězdy využívány jako herci, kteří mají různé role v různých dílech), vtipů a odkazů k filmu, divadlu či literatuře.

Tezukou byla významně ovlivněna i oblast *šódžo* mangy, když Tezuka vydal *Ribon no kiši*, první dlouhý japonský komiks určený dívkám, a *Nasubi Džóó*, která dala vzniknout baletnímu žánru v *šódžo* manze. Styl kresby použitý v *Ribon no kiši* si osvojila Mizuno Hideko, která je považována za můstek mezi Tezukovou tvorbou a tvorbou Čtyřladvacátnic, které od 70. let začaly určovat nové směřování komiksů pro dívky. Tyto japonské komiksové autorky, které se narodily okolo 24. roky éry Šówa, uvádějí za inspirační zdroj právě tvorbu Mizuno a Tezuky. Tezukovou *Ribon no kiši*, přesněji postavou kočičí dívky Hekeru, byla silně ovlivněna Jumiko Óšima, která za hrdinku mnoha svých děl zvolila právě tento archetyp postavy. Určitou podobnost s hrdinkou *Ribon no kiši* najdeme i v tvorbě Ikedy Rijoko a to v její manze *Berusaiju no bara*, která je také poznamenána vlivem Takarazuky, obsahuje velké množství vtipných scén a kde hlavní postava je žena, která vystupuje jako muž. Hagio Moto se naopak inspirovala Tezukovou psychologizací postav a Takemija Keiko má podobný styl budování akčních scén za využití filmových efektů.

Tezukovy mangy fascinovaly mladé komiksové autory a ti začali jeho díla překreslovat, aby se naučili jeho technikám a kresbě. Tezukovou tvorbou, která se zakládala na vytváření vtipných situací (především v jeho ranějších dílech), kresbě o kruhových tvarech a jemné lince a filmových efektech, byli silně ovlivněni především komiksoví autoři jako Fudžiko Fudžio a Išinomori Šótaró, kteří pro Tezuku pracovali v jeho studiu Tokiwasó. U těchto autorů lze Tezukův vliv vidět velmi dobře na designu postav a poté na způsobu, jakým jsou jednotlivé scény vyobrazené (výběr momentů a jejich úhlů, které jsou na papíru zachyceny).

Tezukův vliv však sahá i do dnešní doby, což dokládá fakt, že významný komiksový autor Urasawa Naoki vytvořil remake Tezukova známého komiksu *Tecuwan Atomu*. Tezukovo dílo *Tecuwan Atomu*, které způsobilo navýšení počtů zájemců o obor robotiky a jehož hrdina se stal symbolem úrovně japonské technologie, byl příběhem o malém robotovi, který chodí do školy a zajišťuje mír mezi lidmi a roboty v daleké budoucnosti. Urasawův remake *Pluto*, který používá postav a částí samotného příběhu *Tecuwan Atomu*, je však detektivním příběhem s psychologickým podtónem, který byl dokonce oceněn několika prestižními cenami.

Tezuka se však nevěnoval pouze japonským komiksům, ale aktivně se podílel i na animátorské tvorbě. Tezuka se svým týmem animátorů stál za prvním japonským animovaným seriálem s jednou novou epizodou týdně (*Tecuwan Atomu*), prvním barevným

japonským *anime* sériálem (*Džanguru taitai*) a se svou firmou Muši purodakušon vychoval novou generaci úspěšných animátorů, kteří si nově nabyté zkušenosti následně odnášeli do dalších firem, čímž se se napomáhalo šíření technik a triků, s jejichž rozvojem pomáhali.

Tezuka Osamu byl jedinečnou osobností se širokým polem působnosti a zájmů, která se nesmazatelně vepsala do dějin mangy a *anime* 20. století.

7. Literatura

- INGULSRUD, John E., ALLEN, Kate, Reading Japan Cool (Patterns of Manga Literacy and Discourse), Lexington Books, Maryland, 2009, 230 s., ISBN 978-0-7391-2753-7
- MCCLOUD, Scott, 1.vyd. v čes. jaz., Praha, BB art, 2008, 216 s., ISBN 978-80-7381-419-9
- SCHODT, Frederik, Manga! Manga! The World of Japanese Comics, Kodansha USA, New York, 2012, 257 s., ISBN 978-1-56836-476-6
- SCHODT, Frederik, Dreamland Japan, California, Stone Bridge Press, 1996, 360 s., ISBN 978-1-880656-26-5
- SCHODT, Frederik, The Astro Boy Essays, California, Stone Bridge Press, 2007, 215 s., ISBN 978-1-933330-54-9
- LUNNING, Frenchy, Mechademia 8, Tezuka Manga Life, University of Minnesota Press, 2013, 320 s., ISBN 978-0-8166-8955-2
- TEZUKA, Osamu, Boku no manga džinsei, Iwanami Shoten, 2000, 223 s, ISBN 4-00-430509-8
- VESELÝ, Karel, autoři jednotlivých esejí, Made in Japan, eseje o současné japonské popkultuře, Praha, Labyrint, 2014, 141 s., ISBN 978-80-87260-63-0
- TEZUKA, Osamu, *Ribon no kiši*, Tokio, Kódanša, 1977, ISBN4-06-108604-9
- TEZUKA, Osamu, *Ribon no kiši* (2. svazek), Tokio, Kódanša, 1977, ISBN4-06-108605-7
- TAKEMIJA, Keiko, Andromeda sutorizu (3. svazek), Tokio, Kódanša, 1999, ISBN4-06-348003-8
- IKEDA, Rijoko, Onísama e (2. Svazek), Tokio, Šúeiša, 2002, ISBN4-12-204048-5
- TAKEMIJA, Keiko, Izuarón densecu, Tokio, Šógakukan, 1984, ISBN4-09-131061-3
- IŠINOMORI, Šótaró, Učú tecudžin kjódain, Tokio, Media Fakutorí, 1998, ISBN4-88991-578-8

Internetové zdroje

- BERNDT, Jaqueline, Manga and 'Manga': Contemporary Japanese Comics, and their Dis/similarities with Hokusai Manga, 2008;
http://www.academia.edu/1193995/Manga_and_Manga_Contemporary_Japanese_Comics_and_their_Dis_similarities_with_Hokusai_Manga
- Neko to hanana no hibi, Mizuno Hideko: Hoši no tategoto (manga), 25. 2. 2009,
<http://shizukozb.blog.so-net.ne.jp/2009-02-25>
- Japan Mode, Made in Japan, Manga vol. 1, Manga Spreads Japanese Culture,
<http://www.jmode.com/madeinjapan/madein4-1.html>
- Japan Mode, Made in Japan, Manga vol. 2., The Unique Characteristics of Manga,
<http://www.jmode.com/madeinjapan/madein4-2.html>

- Čóógata rekiši akademí šidžó hacu! 1 oku 3000 man hito ga erabu nippon hito ga sukina idžin besuto 100,
<http://ja.wikipedia.org/wiki/超大型歴史アカデミー史上初1億3000万人が選ぶニッポン人が好きな偉人ベスト100>
- Tezuka in English, The Global Tezuka Fan Community, About Tezuka's Life, Tezuka's Life (1928-1957), <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1928-1957/>
- Tezuka in English, The Global Tezuka Fan Community, About Tezuka's Life, Tezuka's Life (1958-1964), <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1958-1964/>
- Tezuka in English, The Global Tezuka Fan Community, About Tezuka's Life, Tezuka's Life (1973-1980), <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1973-1980/>
- Tezuka in English, The Global Tezuka Fan Community, About Tezuka's Life, Tezuka's Life (1981-1989), <http://tezukainenglish.com/wp/about-tezuka/about-tezukas-life/tezukas-life-1981-1989/>
- TezukaOsamu.net, Tezuka Osamu no messédži, Ai, <http://tezukaosamu.net/jp/message/love02.html>
- TezukaOsamu.net, Tezuka Osamu no messédži, Mirai, <http://tezukaosamu.net/jp/message/future02.html>
- TezukaOsamu.net, Tezuka Osamu no messédži, Kagaku,
<http://tezukaosamu.net/jp/message/science02.html>
- TANAKA, Yuki, War and Peace in the Art of Tezuka Osamu: The humanism of his epic manga, The Asia-Pacific Journal, 38-1-10, 20. 9. 2010, <http://japanfocus.org/-yuki-tanaka/3412>
- Masters of Manga, Mangaka profile (3): Hideko Mizuno, 15. 7. 2010,
<http://mastersofmanga.com/2010/07/mizunoprofile/>
- Manga updates, Mangaka, Mizuno Hideko, <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=3113>
- http://www.jpf.go.jp/JF_Contents/GetImage/img_pdf/jbn63.pdf?ContentNo=9&SubsystemNo=1&FileName=img_pdf/jbn63.pdf
- Matt Thorn, Shojo Manga, The Moto Hagio Interview, http://matt-thorn.com/shoujo_manga/hagio_interview.php#back21
- THORN, Matt, The Japan Quarterly 2001 (Vol. 48, No.3), Shojo Manga - Something For the Girls,
http://www.matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/index.php
- Manga updates, Mangaka, Ooshima Yumiko, <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=4537>
- Tra-pro (Keiko Takemiya's Homepage), Keiko Takemiya Profile, <http://tra-pro.com/BD/about.html>
- Kotoba, Fudžiko Fudžio A., Manga ga honmono ni natta džidai, 2013,
<http://shinsho.shueisha.co.jp/kotoba/tachiyomi/121202.html#1>
- PATTEN, Fred, Watching Anime, Reading Manga: 25 Years of Essays and Reviews, Sone Bridge Press, Berkeley, 2004,
http://books.google.cz/books?id=VWE79MHm1JoC&pg=PA207&lpg=PA207&dq=tezuka+ishinomori+same+style&source=bl&ots=ctWCBk8Aya&sig=IdP6_O96koMTv4v8NTIT_h9rwa4&hl=cs&sa=X&ei=rf7nU8vrDKjZ4QTnw4GgAw&ved=0CHwQ6AEwCQ#v=onepage&q=tezuka%20ishinomori%20same%20style&f=false
- Comics Alliance, Shotaro Ishinomori Is a Big Deal: an Action-packed Primer For New Reader, Dylan Todd, 12. 12. 2012, <http://comicsalliance.com/shotaro-ishinomori-manga-art-awesome/>
- BROPHY, Philip, Tezuka's Gekiga, 2006,
http://www.philipbrophy.com/projects/rstff/TezukasGekiga_J.html

- Oricon Style, Orikon geinódžin džiten, Urasawa Naoki, http://www.oricon.co.jp/prof/artist/194166/?cat_id=n_sheet1007152142
- Oricon Style, Nihon no manga o kaeta sakka, Manga no kamisama Tezuka Osamu ga kanroku 1i, 16. 7. 2010, <http://www.oricon.co.jp/news/78202/full/>
- Wikipedia, Tezuka Osamu Cultural Prize, http://en.wikipedia.org/wiki/Tezuka_Osamu_Cultural_Prize
- Astro Boy Online, Pluto: Urasawa x Tezuka, <http://www.astroboy-online.com/wiki/pluto>
- Wikia, Pluto, <http://astroboy.wikia.com/wiki/Pluto>
- Mangareader, Pluto, <http://www.mangareader.net/126/pluto.html>
- Supiriccu, Nidžuseiki šónen no Urasawa Naoki nikki, http://spi-net.jp/spi/inspi_diary/urasawa_sakka.htm
- Rúfu toppu Gjarakuší, Intabjú: Urasawa Naoki, 15. 12. 2008, http://www.shinjukuloft.com/galaxy/archive/e/2008/post_143.php
- Anime news network, Oldest Anime Found, 7. 8. 2005, <http://www.animenewsnetwork.com/news/2005-08-07/oldest-anime-found>
- Youtube, Katsudo Shashin, <https://www.youtube.com/watch?v=4DMQx0dTqbs>
- IMDb, Hakuja den (1958), <http://www.imdb.com/title/tt0051694/>
- Tóei Animéšon, History, <http://www.toei-anim.co.jp/corporate/prof/history.html>
- IMDb, Hayao Miyazaki, http://www.imdb.com/name/nm0594503/?ref_=nv_sr_1
- IMDb, Mamoru Oshii, http://www.imdb.com/name/nm0651900/?ref_=tt_ov_dr
- PATTEN, Fred, A Capsule History of Anime, <http://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>
- IMDb, Jumping (1984), http://www.imdb.com/title/tt0087521/?ref_=nm_film_wr_44
- TezukaAnime Youtube channel, Tezuka Osamu's 13 Experimental Films – Broken Down Film, 21. 1. 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=KbUYVVmWESg>